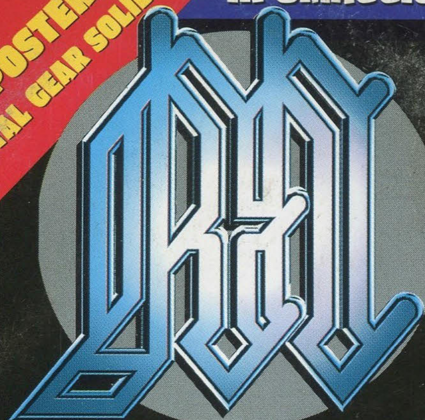
IL POSTER DI METAL GEAR SOLID 2

IN OMAGGIO UNA COPIA DI PLAYSTATION MAGAZINE CON UN CD PIENO DI GIOCHI!



Games Master

PLAYSTATION ★ NINTENDO 64 ★ DREAMCAST ★ PC ★ PSX2 ★ ARCADE ★ GAME BOY

N.8
AGOSTO 2000
L.9.900

PROVATO!

POKÉMON
EDIZIONE SPECIALE PIKACHU

INOLTRE!

- I grandi giochi in arrivo presentati all'E3
- Le prove degli ultimi giochi Gameboy
- Colin McRae Rally 2
- Dead or Alive 2
- Fur Fighters
- A Sangue Freddo
- Tony Hawk's DC
- e molto altro ancora!

GRANDE PIKACHU!
Pokemon Yellow – prova e guida completa!

SPECIALE!

ZELDA: MAJORA'S MASK
I segreti dell'ultimo Zelda!

Psst... Non perdetevi il mio gioco per Nintendo 64!

PRIME FOTO

METAL GEAR SOLID 2
Un grandissimo seguito per PlayStation 2



Anno IV - Numero 8 - Agosto 2000 - L. 9.900 SPEDIZIONE IN A.P. - 45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS

PROVE ★ TRUCCHI ★ ANTEPRIME ★ NOVITA' ★ POSTER

X-MEN® MUTANT ACADEMY™

LA REALIZZAZIONE DI PRIMA QUALITÀ E UNA GRAFICA DALL'ASPETTO FLUIDO E BEN DETTAGLIATO FANNO DI X-MEN: MUTANT ACADEMY UN PRODOTTO CON TUTTE LE CARTE IN REGOLA PER DARE UNA SFERZATA DI NOVITÀ E INTERESSE.
PLANET PLAYSTATION







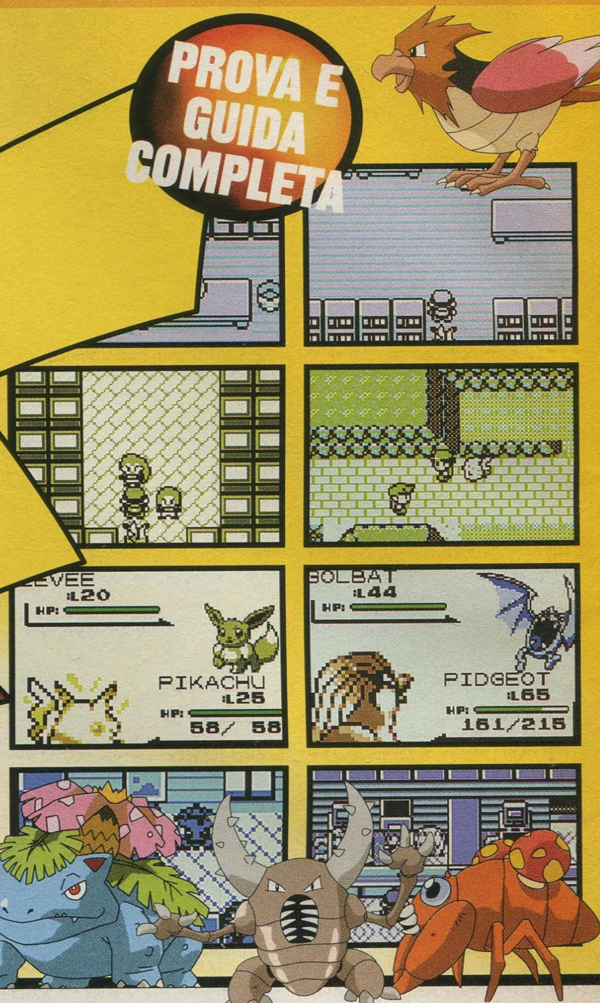
PER LA PRIMA VOLTA POTRETE IMPERSONARE TUTTI GLI X-MEN IN QUESTO FANTASTICO PICCHIADURO 3D

MULTIPLE GAMEPLAY MODES: ACADEMY TRAINING, ARCADE AND VERSUS.

PLAY AS ONE OF YOUR TEN FAVOURITE X-MEN CHARACTERS.

Games Master

L... PIU' ...E', ... PIU' BELLA CHE C'E'...



GAME BOY COLOR

p.64
p.56

POKEMON YELLOW

ECCO PIKACHU NEL PIU' GRANDE GIOCO DI POKEMON DI SEMPRE. PROVA COMPLETA E GUIDA!

>> ANTEPRIME

Le nostre anteprime...

>> PROVE

Le nostre prove...

>> TRUCCHI

I nostri trucchi...



DRIVING EMOTION TYPE S

Niente di meglio di una bella corsa in un panorama ameno...





ZELDA: MAJORA'S MASK

MEZZ'ORA PER SALVARE HYRULE!



p.18



V-RALLY 2





UN VERO SFIDANTE PER SEGA RALLY 2!

FUR FIGHTERS

Dreamcast p.82

ANIMALI COSI' CARINI CON ARMI COSI' GROSSE?



COLIN MCRAE RALLY 2





p.74

Ecco il nuovo gioco di Colin McRae!

E3

p.40



UNA RASSEGNA SUI MIGLIORI GIOCHI IN LAVORAZIONE

A SANGUE FREDDO

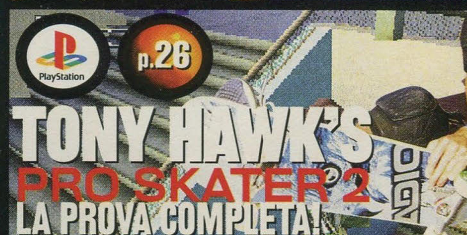
PlayStation p.76

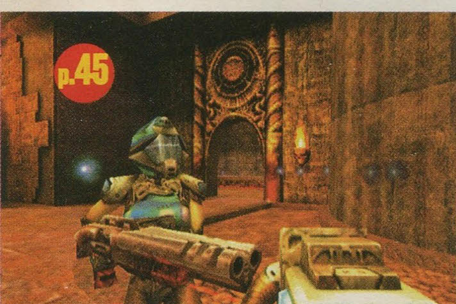
SEMPRE PIU' SPIONAGGIO!

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

PlayStation p.26

LA PROVA COMPLETA!









RUBRICHE

Le nostre rubriche...

INDICE RAPIDO

I grandi titoli di questo mese...

NEWS

LE NOVITA' DEI VIDEOGIOCHI... LE NOVITA' DEI VIDEOGI



PS2 AL VIA!

Stabilita la data di lancio!



La data di lancio della PlayStation 2 non avrebbe potuto essere più ufficiale neanche se Ken Kutaragi, il genio dietro la PlayStation, l'avesse incisa su un blocco di granito.
Sony ha sfruttato il più importante palcoscenico per i videogiochi del mondo, ovvero la fiera E3, per confermare, finalmente, la data di lancio della PlayStation 2 in Europa e negli USA: il 28 ottobre. Quanto costerà? Il direttore della sezione inglese di Sony, Chris Deering, non ha potuto confermare nulla, ma, dato che negli USA viene venduta a 299 dollari, ci si aspetta che in Europa avrà un prezzo non inferiore alle 800.000 lire. Può sembrare molto, anche considerando la marea di console in giro al momento, ma in fondo è lo stesso prezzo della PlayStation originale al momento della sua uscita, cinque anni fa. Per quel che riguarda i giochi, Sony conferma che saranno messi in vendita ben 50 titoli al prezzo di 50$ negli USA (circa 100.000 lire). È il lancio più "massiccio" nella storia dei videogiochi. Sony prevede di mettere a disposizione nei negozi circa un milione di console, 200.000 solo per il mercato inglese. Nella confezione europea non è compresa una memory card gratis, come è invece accaduto in Giappone, ma solo due Dual Shock, alimentatore e cavi di collegamento alla TV. Il Multitap, i pulsanti direzionali aggiuntivi e la memory card dovrebbero costare intorno alle 80.000 – 100.000 lire. Terremo informati i nostri lettori come al solito





◄ I pezzi grossi di Sony tutti insieme: basterebbe un missile strategico di Sega per fare piazza pulita.



▼ Lanci pubblicitari online, oltre a console e pulsanti direzionali colorati!

Giochi per il lancio della PlayStation 2

È troppo presto per confermare qualsiasi notizia, ma capiamo che i lettori vorrebbero poter scegliere i giochi da comprare il 26 ottobre. Aspettiamoci, comunque, altri giochi di alto livello, come Gran Turismo 2000, in vendita nel periodo natalizio. Non manca molto...

1. Tekken Tag Tournament – Namco
2. Wipeout Fusion – Psygnosis
3. F1 2000 – Psygnosis
4. Ridge Racer 5 – NAMCO
5. Oddworld: Munch's Oddysee – Infogrames
6. Street Fighter EX 3 – Capcom
7. FIFA 2001 – EA
8. Fantavision – Sony
9. Unreal Tournament – Infogrames
10. Stepping Selection – Jaleco

Forza!

In occasione dell'E3 è stata presentata la lista dei giochi online previsti in uscita a settembre per gli utenti Dreamcast americani. Non è stato confermato nulla, ma pare che la stessa lista sarà disponibile anche in Europa.



- 4X4 Evolution
- Alien Front
- POD 2
- Half-Life
- NBA 2K1
- NFL 2K1
- Game Room
- Black and White
- Bomberman DC
- Kiss: Psycho Circus
- Magic the Gathering
- PBA Tour Bowling
- Phantasy Star Online
- Quake 3: Arena
- Railroad Tycoon 2
- Worms Party

PARTE WWW.FREELOADER.COM!

DREMACAST ONLINE

Un rompicapo inaugura il network Sega!



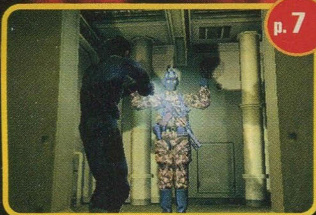
Il primo gioco online per Dreamcast uscito in Europa, Chu Chu Rocket, sarà gratis per chi già possiede o desidera acquistare la console!
Inizialmente Sega intendeva venderlo al prezzo scontato di 90.000 lire, ma ha cambiato idea per promuovere la diffusione dei giochi online.
Per avere accesso al gioco basta registrarsi mediante il servizio online Dreamarena. Questo spazio virtuale è utilizzato dalla metà degli utenti Dreamcast inglesi, con un totale di 250.000 iscritti in tutta Europa, un numero che Sega spera di raddoppiare a ottobre. Intanto, alla festa celebrativa di Sega, all'E3, ha partecipato il rapper Ice T, il quale ha giocato su Internet a NBA 2K1 con degli impiegati di Sega che si trovavano a San Francisco!







▲ Registrarsi a Dreamarena permette di giocare gratis a Chu Chu Rocket!



p. 7

METAL GEAR SOLID 2
Siamo riusciti ad avere un'intera pagina con le foto dello stupendo gioco di Konami per PlayStation 2. Roba da non credere!



p. 8

PROGETTO EDEN
Arriva da Eidos un gioco d'azione in 3D di stampo fantascientifico. Siamo pronti a fare gli agenti speciali del futuro?



p. 9

STARLANCER
Sfrecciamo lungo le vie commerciali spaziali e facciamo saltare in aria le navi spaziali con i nostri laser. Quelli di Wing Commander hanno creato un gioco davvero "galattico"...



SANTA SONY!

>> Un modello di PS 2 per l'Europa, con software per i DVD!



Il boss USA di Sony Kaz Hirai mostra il nuovo slot di espansione della PlayStation 2.



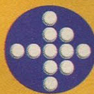
Gli appassionati americani ed europei potranno acquistare una PlayStation 2 molto diversa da quella attualmente in vendita in Giappone. Quella nuova ha un grosso buco sul retro!
Serve, infatti, a collegare un nuovo componente che permette alla PlayStation di sfruttare la banda larga di trasmissione, in modo da collegare la console a Internet. Si tratta di un lungo hard disk da tre pollici e mezzo con un'unità d'espansione. Tuttavia, la PlayStation 2 potrà collegarsi a Internet anche prima grazie a un modem USB esterno di SN System, una casa inglese. I progettisti hanno studiato il prodotto Sony, ma i risultati ancora non si conoscono. Inoltre, il software per il lettore DVD-Video sarà costruito internamente alla console per evitare i problemi connessi alla memory card. Anche se può sembrare un bene, ciò permette a Sony di vendere la console senza la memory card nella confezione della PlayStation 2. Furbi.



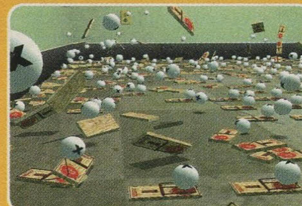
SEGA HA PERSO QUASI 800 MILIARDI DI LIRE NEL 1999!

CRESCE IL PARCO MICROSOFT

>> La vita virtuale è come una farfalla!



All'E3, nello stand di Microsoft, si è formata una fila di moltissimi appassionati, i quali hanno atteso anche un'ora puri di vedere la console X-Box, di prossima uscita. La cosa più incredibile è che anche il cinema che ospitava la presentazione aveva la stessa forma dell'X-Box! Una demo mostrava un giardino pieno di farfalle, 1024 per la precisione, che volavano ognuna indipendentemente dall'altra. Quando un responsabile Microsoft ha premuto sulla console, le farfalle si sono radunate a formare la scritta X-Box. Era possibile, inoltre, spostare l'inquadratura lungo il giardino. Da vicino, il demo era più definito delle immagini del Dreamcast o della PlayStation2. L'altra demo mostrava un robot danzante e una ragazza e girava in tempo reale. La grafica non era altrettanto nitida, ma era comunque molto bella da vedere, soprattutto gli effetti cromati del robot. È stata la prova dei grandi miglioramenti di questa console negli ultimi mesi. Microsoft ha inoltre rivelato che l'X-Box avrà un processore a 733 MHz, non più a 600 MHz, ovvero il doppio della PlayStation 2!



▲ Gli appassionati hanno fatto la fila per vedere la famosa demo della pallina.

NOTIZIE BOLLENTI

PLAYSTATION PORTATILE
La cara, vecchia PlayStation avrà un nuovo aspetto a fine anno. Dovremo sempre collegarla alla televisione, ma Sony ha confermato che la nuova console avrà una lunghezza dimezzata rispetto all'attuale e uno spessore di appena 2,5 cm. Questa notizia smentisce perciò l'eventuale uscita di una console portatile Sony. La nuova PlayStation sarà abbastanza piccola da essere portata a casa degli amici. Ancora non ci sono foto ufficiali di questo gioiellino giapponese.



QUIZ MILIARDARI!
Se qualcosa ha successo, sicuramente avrà la sua bella versione per computer! Non ci siamo sorpresi, perciò, quando siamo venuti a sapere che Eidos sta preparando una versione per PC, PlayStation e Dreamcast di "Who wants to be a millionaire", quiz miliardario della televisione americana recentemente "atterrato" anche sui canali italiani. Siamo proprio curiosi di vedere se metteranno Jerry Scotti nella versione italiana. In uscita in quest'autunno...

FILM MOSTRUOSI
Abbiamo potuto ammirare il "trailer" del nuovo film di Disney, un cartone animato basato sui dinosauri completamente girato in computer grafica. Ubi Soft si è aggiudicata i diritti del film e intende creare un gioco d'azione e avventura per ogni console esistente. In uscita in autunno.

Psst... questa è una foto del gioco!

QUAKE 3: TEAM ARENA

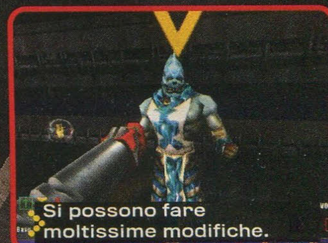
» È l'arena più bella...



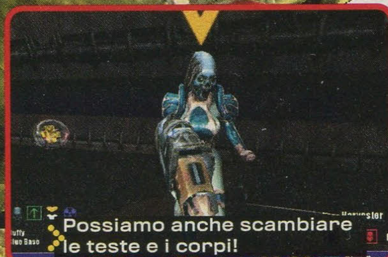
Pensavamo che non si sarebbe potuto fare di meglio! Il nuovo disco aggiuntivo di Quake 3 tocca dei livelli incredibili per quel che riguarda il divertimento per più giocatori.

Ci sono delle modalità di gioco in squadra in cui un numero illimitato di giocatori può combattere per conquistare il proprio territorio. Da segnalare la modalità "Harvest", nella quale i giocatori devono raccogliere i teschi dei morti!

Ci sono, ovviamente, nuovi livelli e armi, più dei power-up di squadra che si possono raccogliere nelle basi nemiche. È tornata anche la cara, vecchia pistola sparachiodi. È stato migliorato anche il sistema comunicazioni, perciò adesso è più facile impartire i comandi ai nostri compagni! Grazie anche alla possibilità di creare i propri stemmi e modelli, questo è il miglior gioco per più giocatori del mondo. Che il massacro cominci!



Si possono fare moltissime modifiche.



Possiamo anche scambiare le teste e i corpi!

DOLPHIN E GAMEBOYADVANCED

» Nintendo mostra le carte?



All'E3 non c'era traccia del Dolphin o del Game Boy Advance, anche perché Nintendo ha confermato che le due nuove console saranno presentate allo Spaceworld di agosto in Giappone... Avrete presto altre notizie.

Per la prima volta sarà possibile vedere i neonati prodotti Nintendo e paragonarli con il Dreamcast o la PlayStation 2. Chissà se usciranno davvero a Natale in Giappone.



Le vendite di Pokémon potrebbero ritardare l'uscita del Game Boy Advance

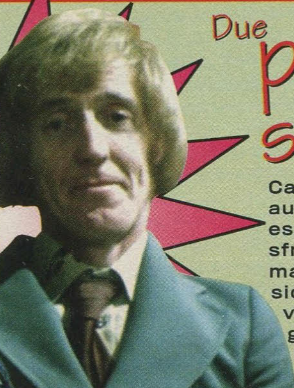
Probabilmente il Game Boy Advance ce la farà. Miyamoto, creatore di Zelda, ha dichiarato che sta apportando le ultime modifiche ai giochi che accompagneranno il lancio della console. Per quel che riguarda l'Europa, il Game Boy Advance uscirà probabilmente l'estate prossima, mentre il Dolphin nel Natale del 2001.





KONAMI AL LAVORO SU SILENT HILL 2 PER PLAYSTATION 2





Due parole sul VMU!

Capita a molti di viaggiare in auto, magari in autostrada, ed essere presi da una voglia sfrenata di correre come dei matti. Per sfogare in modo sicuro il nostro desiderio di velocità, possiamo andare, grazie al browser del Dreamcast, all'indirizzo http://neon.sega-zone.com/vmufiles e scaricare un bel pezzo di VMU Racer (almeno 40 blocchi di memoria). Fantastico! Finalmente potremo scatenarci. Questo gioco di corse, un classico titolo da sala giochi in prospettiva dall'alto, ci vede al volante di un bel bolide che deve evitare il frenetico traffico delle strade nella sua corsa verso l'ignoto. I pulsanti A e B servono per sterzare e in un attimo avremo soddisfatto la nostra smania di sfrecciare a tutta velocità, senza però correre rischi. Ne riparliamo il mese prossimo.





METAL GEAR SOLID 2



Questi sono alcuni momenti della incredibile presentazione, lunga ben 11 minuti, di Metal Gear Solid 2. È stata presentata all'E3 e dimostra le incredibili potenzialità della PlayStation 2.

Produttore: Konami **In uscita a:** fine 2001



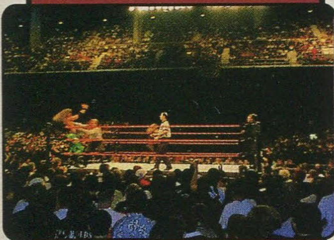
TUTTO SUL WRESTLING VIDEO MANIA



Questa volta l'hai fatta grossa!

DALL'INVIATO IN INGHILTERRA, UN PEZZO SUL WRESTLING

Recentemente si è svolto a Londra un megaevento di wrestling chiamato WWF Insurrextion. Hanno partecipato alla riunione, organizzata in maniera davvero tremenda, migliaia di fan entusiasti.
Anche se le manifestazioni organizzate dalla WWF non sono più così frequenti in Gran Bretagna, almeno i match sono di buon livello e non vedono più coinvolti personaggi di secondo calibro. Anche se il punto è lo

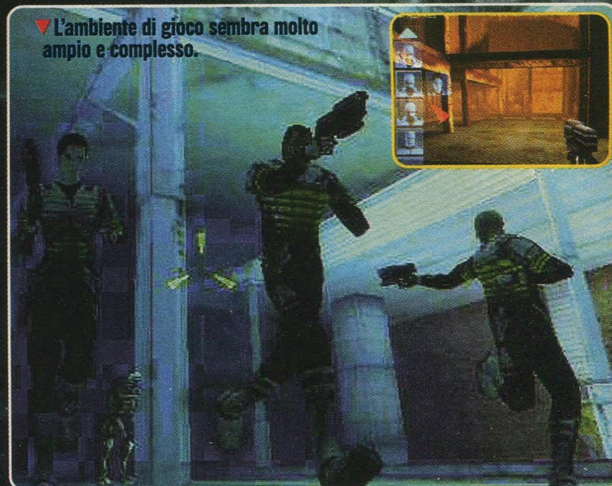


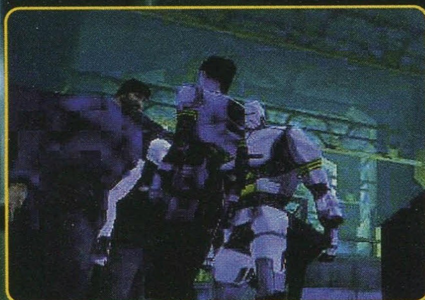
spettacolo, la qualità degli scontri recentemente è in continuo miglioramento. Anche se l'incontro di wrestling in sé non è molto importante, è il contorno che conta, con i pittoreschi lottatori che si prendono a parolacce e si lanciano improperi di ogni sorta prima del match. Tutto molto sgargiante, surreale, ma anche molto divertente.

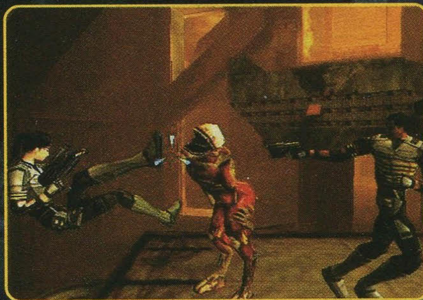
IL PARADISO DEI VIDEOGIOCHI

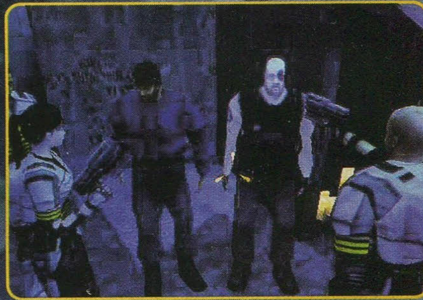
Project Eden uscirà per PS2, PC e Dreamcast!

Core Design, il produttore responsabile di Tomb Raider, ha creato un gioco completamente nuovo per le console della prossima generazione. Project Eden è una nuova avventura d'azione in 3D alla quale possono giocare fino a quattro utenti contemporaneamente.
È ambientato in un futuro lontano, nel quale la sovrappopolazione ha portato alla costruzione di gigantesche megalopoli. Quattro agenti dell'Agenzia per la Protezione Urbana si aggirano nelle strade delle città per ripulirle della feccia che le popola. Il gruppo è composto da Carter, il capo, Minoko, l'hacker, Andreas, l'ingegnere e Amber, il robot. Se non ci sono abbastanza giocatori, è possibile controllare i personaggi uno alla volta, passando da uno all'altro in modalità per un giocatore. Soltanto unendo le varie specializzazioni dei singoli personaggi sarà possibile venire a capo dei vari rompicapi. È possibile giocare con una visuale in prima o in terza persona, a seconda della sezione del gioco in cui ci troviamo. Il gioco sfrutta le ultime novità nel campo dell'animazione e del texture-mapping.


L'ambiente di gioco sembra molto ampio e complesso.







IL GAME BOY COLOR VENDE PIU' DELLA PS2 IN GIAPPONE!

L'ESERCITO SEGA

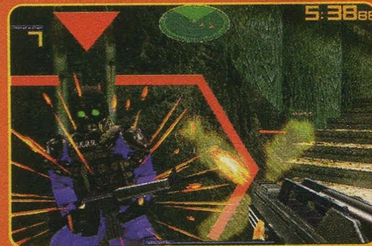
Massacro per più giocatori su Dreamcast!





I nuovi titoli per Dreamcast si arricchiscono di un altro adattamento di un titolo da sala giochi, Outtrigger.
Si tratta della versione Sega dei giochi tipo Quake e, da quel che abbiamo visto, ha il potenziale per essere addirittura migliore di Quake 3 per Dreamcast. Dal punto di vista stilistico ha tutti i segni particolari dei titoli da sala giochi marcati Sega: giocabilità incredibilmente veloce, esplosioni a iosa e power-up a non finire. Facciamo parte di una forza speciale antiterrorismo e possiamo scegliere quattro diversi personaggi.
La modalità per un giocatore è basata sul completamento di varie missioni, ma il gioco dà il meglio di sé nella modalità per più giocatori. Possono partecipare fino a quattro giocatori ed è giocabile su Internet. Occhio, perché promette bene...





Massicci, incavolati e apparentemente senza difetti grafici.

UN LANCIO VERSO LE STELLE!

Finalmente ecco il primo sparatutto stellare per Dreamcast!

Il Dreamcast ha il suo gioco d'azione stellare con Starlancer, opera degli autori di Wing Commander. Le superpotenze del ventiduesimo secolo, periodo nel quale è ambientato Starlancer, hanno deciso di risolvere le proprie dispute nello spazio, utilizzando delle navi da guerra letali e supertoste. Dobbiamo portare a compimento una serie di missioni: iniziamo da semplici tenenti con l'ordine di distruggere il nemico per aiutare la nostra flotta spaziale e raggiungere i gradi più alti nella carriera militare. Maggiore sarà il nostro rango, più missioni potremo decidere di intraprendere, a bordo di oltre 80 tipi di veicoli da combattimento. Questo gioco dovrebbe poter essere giocato su Internet, quindi potremo divertirci contro nemici umani, anche se virtuali, qualora gli avversari controllati dal Dreamcast non ci soddisfino abbastanza.



La grafica fa rimanere letteralmente a bocca spalancata!



Dobbiamo eliminare dei nemici davvero tosti e quindi navigare in un campo di asteroidi!

Il sistema di puntamento è letale e utile allo stesso tempo, inoltre il mirino si sposta con grande fluidità.

SOUL REAVER 2 QUASI PRONTO PER DREAMCAST!

DICIAMO A PIKACHU DOVE ANDARE

Un simpatico gioco per N64!

L'ultima stranezza legata a Pokémon è il gioco per Nintendo 64 Hey You, Pikachu, basato sul riconoscimento vocale. In uscita alla fine dell'anno negli USA, il gioco prevede che si guadagnino "punti amicizia" facendo felice Pikachu con complimenti e conversazioni divertenti. Diciamogli dove andare e lui ci andrà. Complimentiamoci con lui, e lui sorriderà. Ma se diciamo PlayStation inizierà a gettare lampi a destra e sinistra! Strano, ma molto divertente.



IL DREAMCAST ALL'ATTACCO

Una bella prova di Sega!



Silent Scope, uno dei più bei titoli da sala giochi dell'anno, avrà la sua versione per Dreamcast e PlayStation. È un gioco per gli amanti di Goldeneye e Metal Gear Solid. La sorpresa della versione per console è che il Silent Scope originale aveva un'elaborata cabina di comando con un grosso fucile. La versione da casa, invece, potrà essere giocata soltanto con i pulsanti direzionali, dove il controllo analogico servirà a mirare e i pulsanti laterali serviranno per zoomare per avere la visuale telescopica. Ci abbiamo giocato all'E3 e dobbiamo ammettere che il passaggio alla console non ha nuociuto alla qualità del gioco originale.







Chi sarà mai?

Sapremo indovinare a chi appartengono queste facce?

Eccoci di nuovo con il nostro gioco. Come si chiamano i due attori protagonisti di questo sparatutto basato su un loro film?

EDIZIONE SPECIAL



GROUND CONTROL IN ARRIVO SU PS 2

I GIOCHI NELLA TERRA DEI CANGURI

>> Chissà se i koala sanno cos'è un joypad!

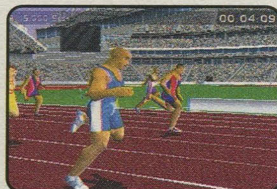


Euro 2000 non è l'evento sportivo più importante dell'anno, infatti ci saranno le Olimpiadi di Sidney a settembre!

Per celebrare questa importantissima competizione agonistica, Eidos Interactive pubblicherà Sydney 2000. Si tratta di un gioco del genere di Track and Field, con molte più specialità però. Oltre alle gare di corsa, salti e lanci, ci saranno altre specialità, come i tuffi dalla piattaforma, kayak, tiro al piattello e ciclismo. Il gioco comprende anche la modalità Olympic nella quale dobbiamo allenare una squadra di atleti al completo. Sarà in vendita a settembre.



Se alleneremo bene la nostra squadra, i successi non mancheranno.





▲ Armiamoci di cerotti per proteggere le nostre povere dita.

Sydney 2000

INFOGRAMES PUBBLICHERÀ UNA SERIE DI COLLEZIONI DI GIOCHI A

PROCESSIONE DEI POKEMON

>> I giochi su Pokémon nascono come funghi!



Chi crede di avere tutti i giochi sui Pokémon può scordarselo, perché ne arriveranno altri... Il primo sarà Pokémon Puzzle League, una specie di Tetris/ Bust-A-Move con tutte le nostre pokébestie preferite. Uscirà su Game Boy entro la fine dell'estate. Poi sarà il momento di Pokémon Pinball, sul Game Boy in ottobre. Si tratta di un bel flipper dove dobbiamo colpire delle pockèpalle e colpire dei pokémon che sbucano sulla tavola. Sempre a ottobre uscirà Pokémon Snap, per Nintendo64.

Dovremo scattare foto ai nostri mostriciattoli tanto cari in una sorta di foto-safari. Le migliori foto verranno premiate dandoci accesso a specie ancor più rare!

A novembre uscirà Puzzle League per Nuintendo64 e poco dopo sarà il turno di un gioco di figurine Pokémon, sempre per Game Boy. Infine, la chicca: Pokémon Gold and Silver, il seguito di Red and Blue, in uscita per la Pasqua del 2001. Ci saranno una nuova mappa, nuove avventure e 100 nuovi pokémon!





Anche Pokémon avrà il suo rompicapo!

SONY CREA UNA NUOVA TERRA

>> E non è una fregatura!



All'E3 si è parlato moltissimo della PlayStation 2, ma Sony ha tirato fuori anche due possibili gioiellini per PlayStation.

Terracon, in particolare, è un gioco d'azione/avventura in 3D. Il protagonista del gioco, Xed, è l'ultimo rimasto di una razza aliena il cui mondo è stato distrutto da Terracon, una enorme stazione spaziale ormai fuori controllo. La missione di Xed è semplice: salvare l'universo da questo terrore tecnologico e dai pericolosissimi esseri meccanici che abitano sulla base. Il titolo si sviluppa lungo 32 enormi livelli che assicurano il più libero movimento, grazie anche a un motore di gioco che permette di esplorare qualsiasi parte delle ambientazioni. La giocabilità metterà a dura prova le nostre capacità intellettuali e i nostri riflessi. Terracon promette di sfruttare al massimo le potenzialità della PlayStation.



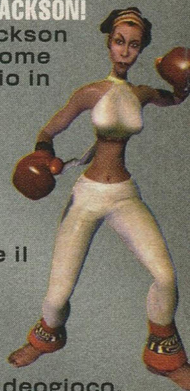


Il personaggio del gioco in tutta la sua stranezza.

UN NUOVO ELITE IN SVILUPPO PER LE NUOVE CONSOLE!

NOTIZIE BOLLENTI

CAZZOTTI A JACKSON!
Michael Jackson apparirà come personaggio in Ready 2 Rumble Round 2. Era dal modesto Moon-walker, dell'98, che il popolarissimo cantante non compariva in un videogioco.



MCRAE PER SEGA
L'inglese Codemasters ha annunciato all'E3 che il suo fantastico gioco di guida, Colin McRae Rally 2.0, uscirà in versione per Dreamcast. È stato presentato all'E3 ed era ottimo. Si tratta del primo titolo Codemasters per Dreamcast. Nel prossimo numero presenteremo una recensione completa!

GRANDI NOTIZIE
Uscirà un gioco chiamato Titus the Fox! Ci aspettiamo anche uno sparatutto di Infogrames con un armadillo, un gioco di corse di Psygnosis con un gufo e un flipper di Acclaim con un'iguana.

MICROSOFT DIVENTA MICROSOLID
Sta per uscire una versione di Metal Gear Solid per PC. La giocabilità è identica a quella della PlayStation, ma la grafica è nettamente migliore. La cosa strana è che è stato pubblicato da Microsoft. Ecco da dove nascono i pettegolezzi di un possibile Metal Gear Solid 3 per X-Box 2.



ORA DI MORIRE

Time Splinters arriva su PS2!



Uno dei momenti migliori all'E3 è stato incontrare Dr. Doak, uguale a com'è nel primo livello di Goldeneye! No, davvero! Nella vita reale è David Doak, ex membro di Rare, il quale adesso sta producendo Time Splinters, uno sparatutto in prima persona per PlayStation 2!
Com'è facile aspettarsi, si tratta di un gioco bellissimo. Per prima cosa ha una grafica nitida e dettagliata e, inoltre, la velocità di movimento e di gioco è davvero fluida e rapida! Il motore di gioco è talmente perfetto che riesce a gestire contemporaneamente vari personaggi formati da (incredibile ma vero) più di ventimila poligoni, dando vita a un massacro che non si vedeva dai tempi di Doom! L'unico difettuccio del gioco consiste nella trama un po' troppo "viaggio nel tempo", che però permette di ricreare ambientazioni molto varie tra loro. È, comunque, una vera bellezza!





Iniziamo a mettere da parte i soldini per il Multitap per la PlayStation 2!

UNREAL, MAH...

Non è proprio un supermegagioco...



Una delle maggiori delusioni dell'E3 ci è stata data da Unreal Tournament per PlayStation 2.
Era uno dei titoli maggiormente attesi per PlayStation 2, ma questo famoso classico per PC nella sua versione per console è purtroppo deludente.
La giocabilità è troppo frenetica e la grafica poco chiara.
dirla tutta, Quake 2 per PlayStation 2 era migliore!
Speriamo che venga migliorato sensibilmente per il lancio in Europa.



L'intelligenza artificiale non è granché.



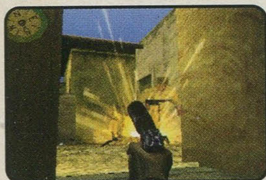


Eh? Ma che è successo? Unreal Tournament ci piaceva così tanto!

CHAMPIONSHIP MANAGER 4 IN RETE PER LE NUOVE CONSOLE!

ESERCITO SEGRETO

La Seconda Guerra Mondiale!

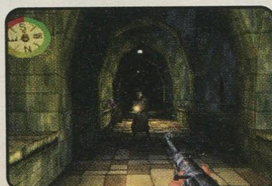


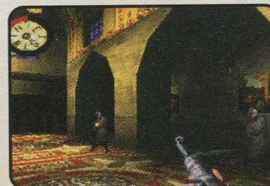


È tornato Medal of Honor, un gioco basato sulla Seconda Guerra Mondiale che ha riscosso un inaspettato successo su PlayStation. L'azione di Medal of Honor: Underground si svolge nuovamente in Francia: vestiamo i panni di un membro della resistenza, quattro giorni prima dello sbarco in Normandia.
Anche se può sembrare una noiosa lezione di storia, farà piacere sapere che sono state introdotte sei nuove armi, incluso un fucile da cecchino tedesco e una pistola-balestra. Nella modalità per un giocatore dobbiamo completare varie missioni con determinati obiettivi. Tra i veicoli nemici troviamo motociclette, carri armati e fuoristrada. Per aiutarci in battaglia, abbiamo un compagno d'armi controllato dal computer il quale porterà a termine determinati compiti al posto nostro. Ovviamente, trovandoci dietro le linee nemiche, dovremo usare vari travestimenti, mascherandoci da fotografo o da autista di ambulanze. Da quanto abbiamo visto finora, non è molto diverso dall'originale.



Fortunatamente è rimasto il letale bazooka.





Le grandi idee di GM: N. 437

Mafiosi in miniatura!

Dobbiamo farli fuori tutti!



L'ultima follia giapponese, presto anche in Europa, è il pazzesco Pokémob! In pratica dobbiamo raccogliere 151 Pocket Mobster (ovvero, mafiosi in miniatura), allenarli e creare la nostra famiglia mafiosa. Impersoniamo Mook, un allenatore di Pokémob che si aggira nel magico regno di Poké-nostra. Quando vediamo un Pokémob, dobbiamo organizzare gli appostamenti e preparare il rapimento. Dopo averlo catturato, dobbiamo ritirargli il passaporto e farli pagare una cauzione enorme se vuole uscire dal Paese! Però riescono sempre a cavarsela scovando un cavillo legale! È talmente divertente che è un'offerta che non possiamo rifiutare...

PROSSIMO MESE
Pocket Lobsters! Collezioniamo e alleniamo 151 tipi diversi di aragoste!

IN USCITA

Ci va di scoprire le ultime novità da grido nel mondo dei videogiochi? Diamo un'occhiata!

IL CALENDARIO INDISPENSABILE DI GAMES MASTER

Il nostro viaggio alla ricerca delle date di pubblicazione dei giochi è giunto alla meta. Leggiamo queste pagine e meravigliamoci. Vogliamo essere guerrieri? Maghi? Investigatori? Ladri? Potremo interpretare questi e altri ruoli, ma... per il momento dobbiamo avere pazienza e attendere l'uscita dei titoli. Se ci siamo persi qualche gioco dei mesi precedenti, nessun problema: abbiamo incluso anche le ultime uscite!

GIUGNO

16	All Star Tennis 2	Ubi Soft	PS
16	Baldur's Gate	Sony	PS
16	Spin Jam	Sony	PS
16	World Champ Snooker	C'Masters	PS
16	Tron Bonne	Eidos	PS
16	Hogs of War	Infogrames	PS
16	Icewind Dale	Virgin	PC
16	Diablo 2	EA	PC
16	Heist	Virgin	PC
16	Deep Fighter	Ubisoft	DC
16	Street Fighter Alpha 3	Virgin	DC
16	Ecco The Dolphin	Sega	DC
16	Giga Wing	Sega	DC
16	F1 Racing Champ	Ubi Soft	DC
16	Take The Bullet	Sega	DC
16	Golf King	Infogrames	GB
16	WCW Mayhem	EA	GB
16	Pokémon Yellow	Nintendo	GB
16	Hot Wheels Stunt	EA	GB
16	Men in Black 2	Crave	GB
16	Dragon Dance	Nintendo	GB
21	Vagrant Story	Square	PS
23	In Cold Blood	Sony	PS
23	Disney World Racing	Eidos	PS
23	Jackie Chan	Activision	PS
23	Infestation	Sony	PS
23	Army Men: Sarge's	3DO	DC
23	Disney World Racing	Eidos	DC
23	Time Stalkers	Sega	DC
23	Heroes of M&M 3	ASCII	DC
23	NHL 2K	Sega	DC
23	Marvel vs Capcom 2	Capcom	DC
23	Plasma Sword	Virgin	DC
23	Carmageddon TDR	SCI	PC
23	Earth 2150	Mindscape	PC
23	Hasbro Classics 2	Hasbro	PC
23	Ground Control	Havas	PC
23	Grandmaster Chess	Mindscape	PC
23	CAT Construction	Nintendo	GB
23	TOCA Touring Cars	THQ	GB
23	Oddworld Adventures 2	Infogrames	GB
23	Player Manager 2000	3DO	GB
23	Hercules	Titus	GB
23	Driver	Infogrames	GB
23	Blues Brothers	Titus	N64
30	Mille Miglia	SCi	PS
30	Bishi Bashi Special	Konami	PS
30	Paperboy	Midway	PS
30	Moho	Take 2	PS
30	NBA: In The Zone	KO	PS
30	Silent Bomber	System 3	PS
30	Martian Gothic	Take 2	PS
30	Gauntlet Legends	Midway	PS
30	F18 Thunder Strike	Take 2	PC
30	Chicken Run	Eidos	PC
30	Ultimate Paintball	Take 2	PC
30	Metal Fatigue	Take 2	PC
30	F1 Manager	EA	PC
30	Deep Fighter	Ubisoft	PC
30	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	PC
30	Taz Express	Infogrames	N64
30	Perfect Dark	Nintendo	N64
30	UEFA 2000	Eidos	GB
30	Wacky Races	Infogrames	GB
30	Wetrix	Take 2	GB
30	Rainbow Six	Take 2	GB
30	Playmobil	Hasbro	GB
30	Pokémon Pinball	Nintendo	GB
30	Cool Bricks	Nintendo	GB
30	Hidden & Dangerous	Take 2	DC
30	Fur Fighters	Acclaim	DC
30	Nomad Soul	Eidos	DC
30	Star Wars: Podracer	Lucasarts	DC
30	Tech Romancer	Sega	DC
30	Tony Hawk's	Activision	DC
30	Wacky Racers	Infogrames	DC
30	Arcatera	Sega	DC
30	Gauntlet Legends	Midway	DC
30	Silver	Infogrames	DC
30	Super Magnetic Neo	Sega	DC
GIU	Black & White	EA	DC
GIU	Black & White	EA	PC

LUGLIO

5	Front Mission 3	Square	PS
5	Speedball 2100	Activision	PS
7	South Park Rally	Acclaim	DC
7	Pokémon Factory	Hasbro	PC
7	Colin McRae Rally 2.0	C'Masters	PC
7	Insane	C'Masters	PC
7	Earthworm Jim 3D	Virgin	PS
7	Vandal Hearts 2	Sony	PS
7	Saboteur	Sony	PS
7	V Beach Volley Ball	EA	PS
7	World Touring Cars	C' Masters	PS
7	Soccer Manager	Acclaim	GB
7	Casper	Virgin	GB
7	International Karate	Studio 7	GB
7	Alice in Wonderland	Disney	GB
7	Daikatana	Eidos	GB
7	Metro Street Racer	Sega	DC
14	Tomb Raider	Eidos	GB
14	Maken X	Activision	DC
14	Space Channel 5	Sega	DC
14	Dead Or Alive 2	Acclaim	DC
14	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	DC
14	Dark Reign 2	Infogrames	PC
14	Kiss Psycho Circus	Take 2	PC
14	Rampage Through Time	Midway	PS
21	Harvest Moon 2	Crave	GB
21	X-Men Mutant Academy	Activision	GB
21	Pocket GT Racing	Virgin	GB
21	Trick Boarder	Nintendo	GB
21	Legend of River King	Nintendo	GB
21	Mortal Kombat Special	Midway	PS
28	SWIV	SCi	GB
28	Grand Prix 3	Microprose	PC
LUG	Nightmare Creatures 2	Konami	PS
LUG	Suikoden 2	Konmai	PS
LUG	Nightmare Creatures 2	Konami	DC

AGOSTO

11	Mario Artist & Camera	Nintendo	N64
11	Off Road	Rage	PC
11	Star Trek: Invasion	Activision	PC
11	Max Payne	Infogrames	PC
11	Hostile Waters	Rage	PC
11	Lords of the Realm 3	Mindscape	PC
11	Incoming Forces	Infogrames	PC
18	Austin Powers	Take 2	GB
18	F1 2000	Ubisoft	GB
18	Extreme Sports	Sega	DC
25	Harvest Moon	Crave	PS
25	Parasite Eve 2	Square	PS
25	Sno-Cross Champ	Crave	PS
AGO	Donkey Kong Country	Nintendo	GB
AGO	Hostile Waters	Rage	DC

IN USCITA IN GIAPPONE

Ecco cosa sta per comparire nelle vetrine di Tokyo...



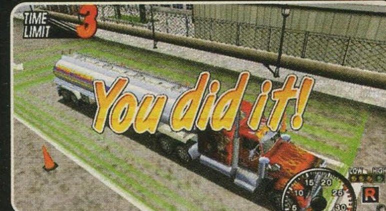
AGO | Dark Cloud | Sony | PS2
L'avventura in terza persona incontra le simulazioni con vista dall'alto in quello che potrebbe essere lo Zelda per PS2.



AGO | Final Fantasy 9 | Square | PS
I ragazzi di Square ritornano alle origini e invitano la PlayStation a un ultimo ballo a base di spade e stregonerie.



AGO | Silent Scope | Sega | DC
Assassinio in sala giochi: ora il killer si appresta a prendere di mira la grande speranza di Sega.



AGO | 18 Wheeler | Sega | DC
Facciamoci sotto! Tutti ne hanno uno e adesso ce l'abbiamo anche noi!

NON PERDIAMOCI QUESTI

Grandi novità in arrivo

Vogliamo conoscere i titoli più caldi in attesa di invadere i negozi di videogiochi? Questo è il posto giusto, dove vengono segnalati tutti i giochi che faranno fremere di impazienza le nostre console. Prepariamoci a vederli scalare tutte le classifiche...



LUG | N'mare Creatures 2 | Konami | DC
Wallace, armato di ascia, abbatte gli zombi con la sua fedele lama. Che tipo in gamba!



LUG | Harvest Moon 2 | Nintendo | GB
Cos'è un videogioco se non una miscela di stringhe di programmazione e grafica?

SETTEMBRE

1	Re-Volt	Acclaim	GB
1	ECW Anarchy Rulz	Acclaim	GB
1	Turok 3	Acclaim	GB
1	Maya the Bee 2	Acclaim	GB
1	Duke Nukem 4ever	Infogrames	PC
1	Dave Mirra BMX	Acclaim	PS
1	Re-Volt 2	Acclaim	PS
1	ATV Quad Power	Sony	PS
1	Tenchu 2	Activision	PS
1	Vanishing Point	Acclaim	PS
1	BMX	Sony	PS
1	ECW Anarchy Rulz	Acclaim	PS
1	Quad Bike	Sony	PS
1	Vanishing Point	Acclaim	DC
1	ECW Anarchy Rulz	Acclaim	DC
1	Turok 3	Acclaim	N64
1	ECW Anarchy Rulz	Acclaim	N64
8	Excite Bike	Nintendo	N64
8	Starship Troopers	Hasbro	PC
11	X-Men: Mutant	Virgin	PS
15	UFC	Crave	DC
15	Stunt GP	Sony	DC
15	Galaga	Namco	PS
15	Spiderman	Activision	PS
15	Star Wars: Obi Wan	Lucasarts	PC
15	Stunt GP	Hasbro	PC
15	Spiderman	Activision	GB
22	Gauntlet Legends	Midway	GB
22	Frogger 2	Hasbro	PS
22	Tony Hawk's 2	Activision	PS
29	Rush 2049	Midway	DC
29	Pokémon Snap	Nintendo	N64
29	Rush 2049	Midway	N64
29	Starcraft 64	Nintendo	N64
29	Rush 2049	Midway	GB
29	Squad Leader	Hasbro	PC
SET	Blair Witch Project	Take 2	PS
SET	X-Com Alliance	Microsoft	PC
SET	Blair Witch Project	Take 2	PC
SET	Blair Witch Project	Take 2	DC
SET	Half-Life	Sierra	DC
SET	Conker's Bad Fur Day	Rare	N64

DA CONFERMARE

OTT	X-Men Mutant Wars	Activision	GB
OTT	Ninja Project	Nintendo	GB
OTT	X-Men Mutant Wars	Activision	PS
OTT	Call To Power	EA	PC
NOV	Ready 2 Rumble 2	Midway	DC
NOV	Quake 3	Id	DC
NOV	Tony Hawk's 2	Activision	DC
NOV	Sno-Cross Champ	Crave	DC
NOV	NBA Showtime 2001	Acclaim	DC
NOV	Matt Hoffman BMX	Acclaim	DC
NOV	Deuce	Cryo	PS
NOV	Matt Hoffman BMX	Acclaim	PS
NOV	Ready 2 Rumble 2	Midway	PS
NOV	Final Fantasy 9	Crave	PS
NOV	Bob The Builder	Hasbro	PS
NOV	Ready 2 Rumble 2	Midway	PS2
NOV	NBA Showtime 2001	Acclaim	PS2
NOV	Matt Hoffman BMX	Acclaim	GB
NOV	Robot Wars	Take 2	GB
NOV	Ready 2 Rumble 2	Midway	GB
NOV	Tony Hawk's 2	Activision	DC
NOV	Bob The Builder	Hasbro	GB
NOV	Crusin' Exotica	Nintendo	GB
NOV	Eternal Darkness	Nintendo	N64
NOV	Ready 2 Rumble 2	Midway	N64
NOV	Crusin' Exotica	Nintendo	N64
DIC	Conquest: Frontier War	Hasbro	PC
DIC	Mickey's Racing	Nintendo	N64
DIC	Zelda: Majora's Mask	Nintendo	N64
DIC	Banjo Tooie	Nintendo	N64
N.D.	Pokémon Silver	Nintendo	GB
N.D.	Pokémon Gold	Nintendo	GB
N.D.	Resident Evil Zero	Eidos	N64
N.D.	Rush 2044	Midway	N64
N.D.	Aidyn Chronicles	THQ	N64
N.D.	Driver 2	Infogrames	PS
N.D.	Chase The Express	Sony	PS
N.D.	Demolition Derby 3	Sony	PS
N.D.	Danger Girl	THQ	PS
N.D.	Buffy: Vampire Slayer	Fox	PS
N.D.	Sydney 2000	Eidos	PS
N.D.	Sega GT	Sega	DC
N.D.	Ultimate Fighting	Crave	DC
N.D.	Powerstone 2	Capcom	DC
N.D.	Evil Dead	THQ	DC
N.D.	Sonic 2	Sega	DC
N.D.	Industrial Spy	Sega	DC
N.D.	Jet Grind Radio	Sega	DC
N.D.	Samba De Amigo	Sega	DC
N.D.	Alone in the Dark 4	Infogrames	DC
N.D.	Driving Emotion Type-S	Square	PS2
N.D.	The Bouncer	Square	PS2
N.D.	Street Fighter EX3	Capcom	PS2
N.D.	Gekikuukan Pro Baseball	Square	PS2
N.D.	Tekken Tag Tournament	Namco	PS2
N.D.	Metal Gear Solid 2	Konami	PS2
N.D.	Munch's Oddysee	GTI	PS2
N.D.	Fantavision	Sony	PS2
N.D.	ISS 2000	Konami	PS2
N.D.	Unreal Tournament	Eidos	PS2
N.D.	Gran Turismo 2	Sony	PS2
N.D.	Armoured Core 2	Sony	PS2

Tutte le date di pubblicazione sono quelle ufficialmente note al momento in cui scriviamo, ma possono subire modifiche in qualsiasi momento, in particolare quelle relative agli ultimi mesi dell'anno.



NUMERI UTILI

Per avere ulteriori informazioni sui giochi possiamo utilizzare questi contatti...

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Halifax
Via Bisceglie 71
20152 Milano
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

3D Planet
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
http://www.3dplanet.it

Ubi Soft
Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
http://www.ubisoft.it

Sega
Fax 02 96460214

Nintendo (Global Game)
Via Savona 43
20100 Milano
Tel. 02 48950128 – Fax 02 47719201

Sony
Via Cantalupo in Sabina 29
00191 Roma
http://www.playstation.it

Cidiverte
Via Campo dei Fiori 61
21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999
http://www.cidiverte.it

Microforum
Via Musa 13
00161 Roma
Tel. 06 44243033 – fax 06 44242836
http://www.microforum.it



p.26 **TONY HAWK'S 2** Tony è tornato con uno dei titoli di skateboard più fantastici in circolazione. Sfrecciamo alla pagina della recensione e diamo un'occhiata ai suoi nuovi numeri.

LE PIU' GRANDI ANTEPRIME - LE PIU' GRANDI ANTEPRIME - LE PIU' GRANDI

IN USCITA A: ORA (GIAPPONE) | FORMATO: N64 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: NINTENDO | EDITORE: NINTENDO | CARATTERISTICHE: EXPANSION PAK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AVVENTURA | GIOCATORI: 1

01

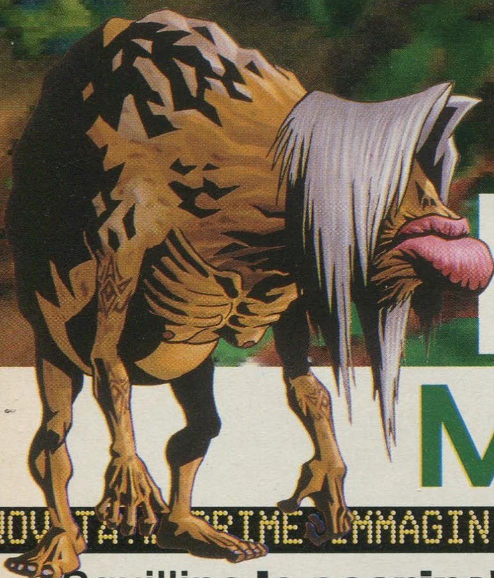


I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Maschere	24
Minuti alla distruzione	36
Canzoni	15
Dimensioni cartuccia	256Mb

もぐる

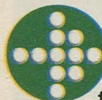
およぐ



Legend of Zelda: MAJORA'S MASK

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME

Squillino le ocarine! Il nostro amico dalle orecchie a punta è tornato e ha mezz'ora di tempo per salvare Hyrule da un disastro lunare!



Non c'è dubbio sul fatto che Nintendo produca giochi fantastici, ma non si può certo dire che lo faccia in fretta.
A giudicare dalla serie Zelda, di solito ci mettono tre anni per tirare fuori qualche immagine sparsa di un nuovo gioco. Il che rende ancora più scioccante la fulminea pubblicazione in Giappone di questo seguito del "miglior gioco del mondo". Uscito a poco più di un anno da Ocarina of Time, il titolo sembra suggerire che Nintendo si stia sottoponendo a un drastico allenamento sulla velocità. Ambientato in una dimensione parallela e deformata di Hyrule, Majora's Mask ha inizio con il furto dell'ocarina di Link da parte del demone mascherato Skalkid, che se la batte su Epona. Come se non bastasse, il gioco non ci concede più di mezz'ora per impedire il disastro. Guardando in altro vedremo infatti una grossa falce di Luna in rotta di collisione con Hyrule.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Zelda: A Link to the Past	97%
Zelda: Link's Awakening	97%
Zelda: Ocarina of Time	96%
Zelda DX (GBC)	97%

CATACLISMA

Il tempo del gioco si divide in tre giorni, della durata di circa 12 minuti ciascuno. Riavuta l'ocarina potremo ritornare al primo giorno e salvare il gioco. Molti degli enigmi richiedono lo studio degli affari quotidiani di altri personaggi e scambi e dialoghi con loro al momento giusto. Questo estemporaneo nuovo capitolo della saga di Zelda è senz'altro un passo insolito per Nintendo, che ha tradizionalmente dosato con il contagocce le apparizioni di Link fin dai giorni dello SNES. È però un'ottima idea: riutilizzando il motore grafico di Ocarina of Time i creatori del gioco hanno potuto lasciare da parte il lavoro tecnico, concentrandosi sulla creazione di una nuova avventura accattivante in ogni aspetto quanto la precedente. L'unico neo è il fatto che dovremo attendere novembre per averne una versione europea tradotta.

... l'uso del tempo fa sì che non saremo mai a più di mezz'ora dalla distruzione totale!



ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP
Mettiamo da parte i nostri soldini per quello che potrebbe rivelarsi uno dei più favolosi picchiaduro della storia delle console!

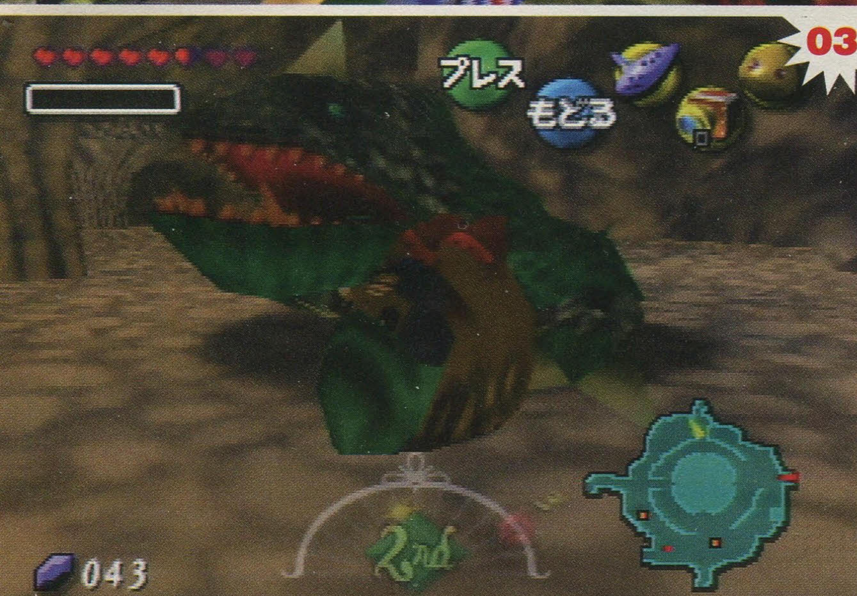


DESTRUCTION DERBY RAW
Abbiamo sempre sognato di scaraventare automezzi uno contro l'altro? Beh, Destruction Derby è tornato con una versione numero 3!

INOLTRE!









01 Con la maschera di Zora addosso, Link più che nuotare vola attraverso l'acqua! 02 Nella versione Deku Scrub, Link suona una tuba di legno invece dell'ocarina e può saltare al di là dell'acqua e planare per lunghe distanze usando petali di fiore come un elicottero. 03 La maschera di Goron trasforma Link in un pacifico mangia-pietre come quelli del gioco precedente. Potremo anche suonare i bongo e sfrecciare a velocità pazzesche! 04 Skalkid indossa la maschera di Majora. Sta a noi recuperarla!

SI È PRESO LA NOSTRA OCARINA!

Il male ha un nome: e il nome è Skalkid, il demone mascherato che nella scena iniziale ruba l'ocarina di Link e il suo amato cavallo Epona, lo trasforma in un Deku Scrub e lo scaraventa in una dimensione alterata di Hyrule.



◄ Skalkid era buono, ma la maschera di Majora lo ha reso malvagio.

▼ Oltre al danno, la beffa: Skalkid se la batte sul nostro fedele Epona. Maleducato!

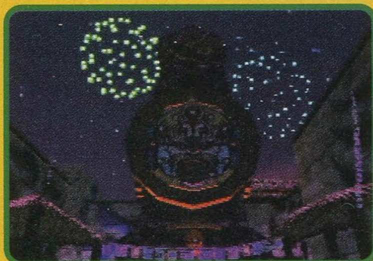


► Prima del gioco, Link viene trasformato in un umile Deku Scrub!



AVANTI, SUONA QUELL'OCARINA!

L'unico modo per bloccare il conto alla rovescia di 36 minuti / tre giorni è suonare la Canzone del Tempo, che ci riconduce al primo giorno. Prima, però, dovremo riprenderci l'ocarina di Link e non sarà facile.



Alla mezzanotte del terzo giorno ci attende un magnifico spettacolo di fuochi d'artificio.



Saliamo sulla torre dell'orologio usando l'ingegnoso elicottero a petali...



...e affrontiamo la resa dei conti con Skalkid. Soffiamogli l'ocarina con uno sputo Deku!



Potremo quindi ritornare al primo giorno, o rallentare lo scorrere del tempo grazie a una canzone magica.

UN BEL SORRISO!

Le armi e gli oggetti di Majora's Mask sono in gran parte gli stessi di Ocarina of Time. Qui però Link potrà partecipare a una gara di fotografia grazie a una macchina fotografica.



Scattiamo una bella foto e vinciamo la gara: otterremo un rilassante viaggio in barca.

GETTA LA MASCHERA!

Oltre alle tre maschere di trasformazione di Link, dovremo indossarne altre 20 e più per risolvere gli enigmi. Con questa maschera da rana potremo trovare cinque anfibi invisibili e relativa canzone!



GUARDA CHE LUNA...

Mai avremmo pensato di poter aver paura della Luna, ma quella di Majora's Mask sta precipitando in rotta di collisione con Hyrule.



Allarme satellite! La scena dell'impatto è davvero spettacolare.

IL TEMPO È CICLICO

Il tempo giocava una parte importante nell'ultimo titolo di Zelda, ma quello era niente in confronto alla complessa ambientazione cronologica di Majora's Mask.
Poiché ripeteremo sempre gli stessi tre giorni, potremo osservare i personaggi impegnati nelle loro occupazioni quotidiane, ascoltarne le conversazioni per carpire indizi ed effettuare baratti con loro nei giorni giusti. Diventeremo matti con l'orologio!



Questa maschera da coniglio ha un ruolo nella soluzione di un enigma a tempo. Comunque, ci dà un'aria da fessi...



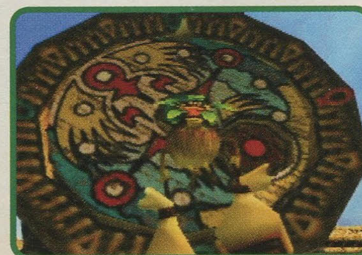


Dovremo trovare tutti questi bambini in un solo giorno.

Questo muratore si occupa del suo lavoro, trasportando legname qua e là.



Questo schema ci indica il momento migliore per incontrare un determinato personaggio.



Questi inquietanti ballerini vengono fuori solo di notte. Il gioco cambia interamente a seconda delle nostre azioni nelle varie ore del giorno.

AL GALOPPO!

Ecco la corsa dei cavalli con i gemelli Ingo!



Partiti! Epona è più veloce che mai.



Dovremo saltare gli ostacoli per arrivare primi.



Al vincitore va... una bottiglia di latte fresco! Cosa?!



HYRULE È CAMBIATA...

La dimensione alternativa di Hyrule è stranamente familiare ma anche diversa e presenta se non altro aree più varie rispetto a quelle di Ocarina of Time.



▲ Come Zora dovremo introdurci in una grotta subacquea e suonare la lira di lische!



◀ Nell'area Deku Scrub dovremo sguazzare in una palude.



▶ Nel territorio Goron c'è una gara di massi rotolanti.

TELESCOPICO!

In molti enigmi ci servirà il telescopio del mago. Dovremo zoomare sulla Luna per farla piangere (!) e raccogliere le relative lacrime cristalline. Il telescopio è utilissimo anche per localizzare le guardie.



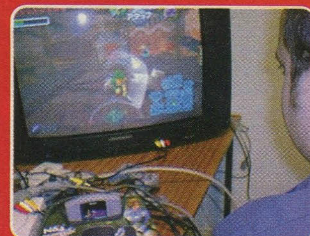
Questo simpatico mago è lieto di farci sbirciare nel suo strumento...



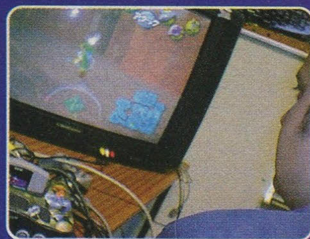
...grazie al quale, oltre a risolvere gli enigmi, potremo anche scovare dei segreti.

Prime Impressioni

Conto alla rovescia...



Forse non avrà le dimensioni enormi di Ocarina of Time, ma questo nuovo capitolo della saga di Zelda è stato architettato in modo da riuscire molto familiare, grazie agli stessi comandi, alle stesse armi e a numerosi personaggi e ambienti noti, ma anche costantemente sorprendente, in classico stile Nintendo, grazie agli arguti colpi di scena. L'elemento temporale è stato riprodotto in modo fantastico.
Ci si sente del tutto coinvolti nelle vite degli altri personaggi, che vediamo intenti nelle loro faccende. Il ticchettare dell'orologio, però, comunica anche un'inquietante sensazione di destino inesorabile. Di maschere ce n'è in abbondanza. Sulle prime può sembrare strano che Nintendo voglia farci affrontare gran parte della nuova avventura sotto mentite spoglie, ma chi conosce bene quanto noi Ocarina of Time sa bene quanto può essere divertente trasformarsi in Goron, Zora o Deku Scrub.
I nuovi strumenti musicali, inoltre, aggiungono qualcosa di nuovo alla vecchia ocarina.
In definitiva, è un'altra porzione della stessa pietanza... ma la pietanza in questione è Zelda! Lucidiamo le nostre ocarine in tempo per la pubblicazione in Europa in novembre.



L'ANGOLO DEI CATTIVI

Il gioco è pieno di cattivi ben noti dal titolo precedente. In Majora's Mask però ci sono anche molte facce nuove da affettare con la spada...

▼ Questi grossi draghi si annidano appena fuori dalla città centrale, pronti a darci battaglia.





◀ Tutti i mostri vengono fuori di notte. Per fortuna abbiamo ancora il nostro arco.

EXPANSION PAK

Meglio procurarci un Expansion Pak: Majora's Mask non può funzionare senza e utilizza la magica scatolina rossa per dare un po' più di potenza grafica al motore di Ocarina of Time.



▲ Gli effetti speciali e le luci sono ancora più favolosi che nel gioco precedente.



▲ L'Expansion Pak significa ambienti più ricchi sullo schermo e immagini decisamente più graziose.

NON CI SIAMO GIÀ VISTI?

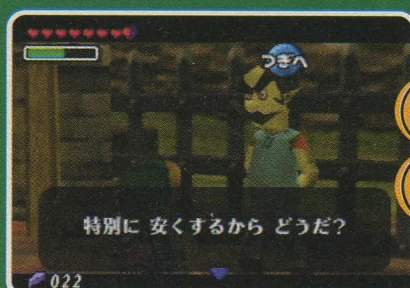
Ci imbatteremo in numerosi personaggi noti di Ocarina of Time. Poiché però questa è una versione alternativa di Hyrule, scopriremo che hanno mestieri e ruoli diversi. È un altro esempio di come Majora's Mask riesce a solleticare anche le menti dei veterani di Zelda!



▲ Ah-ha! Era il misterioso venditore di maschere. Recuperiamo per lui la maschera di Majora!



▲ Già, è il vecchio spaventapasseri. Se glielo chiediamo gentilmente, può spedirci avanti di 12 ore.



▲ Uno dei gemelli Ingo. Sfidiamoli in una corsa di cavalli e vinciamo quella pinta di latte!

BENE / MALE



Un nuovo Zelda in cui perderci! Riesce immediatamente familiare, ma è zeppo di grandiose novità e di atmosfere oscure.

È più una variazione sul tema che una nuova avventura. Insomma, non è Zelda per Dolphin...

QUANDO USCIRÀ?



In Giappone è già uscito; la versione tradotta europea è prevista per la fine di novembre.



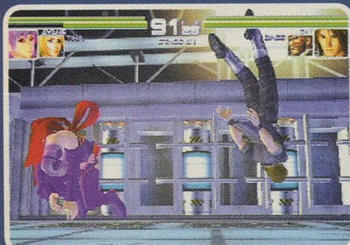
IN USCITA A: ORA (GIAPPONE) | FORMATO: PS2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: TECMO | EDITORE: TECMO | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK 2 | ALTRE VERSIONI: DC | GENERE: PICCHIADURO | GIOCATORI: 1-4

Ossa **spezzate e forme** voluttuose: il brillante **picchiaduro sta per avere un** seguito per PlayStation 2!

Dead or Alive 2

Tekken Tag fa scuola!

Come il nuovo titolo Tekken, Dead or Alive 2 ci offre spettacolari combattimenti di gruppo. Si lotta in due contro due e possiamo passare a piacere da uno all'altro dei nostri personaggi. Il macello è duplicato!



Ecco Ayane contro Ein, all'inizio di uno scontro a quattro. La bambola dai capelli rosa sfoggia una serie di impressionanti mosse iniziali.



Ein chiama in aiuto il cowboy Bass e quindi scende in campo anche Tina.



Non vale! Con un po' di velocità e di astuzia si può riuscire a combattere in due contro uno. Povera Tina, la aspetta una ripassata.

Sbagliando si impara

Per diventare maestri di Dead or Alive 2 è indispensabile utilizzare le modalità di allenamento...



L'allenamento è un ottimo sistema per imparare le mosse di un personaggio. Qui abbiamo scelto Tina.



Con un po' di attenzione scopriremo che combinando due mosse si ottiene una micidiale combo.



Se poi saremo molto, molto fortunati, a volte il gioco ci metterà anche qualche effetto speciale!

Uau, che curve. Altro che Lara e la tipa di Deathtrap Dungeon, che le assomigliava un po' sì e un po' no. In Dead or Alive 2 vedremo ben altro!
Almeno la signorina Croft tiene coperte le sue abbondanti forme: i personaggi femminili di questo gioco invece le esibiscono generosamente a tutti gli spettatori. Nei loro abiti succinti, in un tripudio di minigonne e top esigui, Tina, Lei-Fang e compagne danno vita a uno spettacolo a metà tra una rissa da strada e un paginone centrale di Playboy!

ANIMAZIONE

Al di là di queste curve formato gigante, però, c'è un picchiaduro che è quasi in grado di rivaleggiare con Tekken Tag. Con la sua fluida e favolosa animazione, le sue arene sbalorditive, i contrattacchi e i reversal in stile Virtua Fighter e un sistema di comando perfetto tanto per il principiante che per il veterano, Dead or Alive 2 porta ancora più avanti le potenzialità del suo predecessore, dando vita a un fantastico spettacolo di combattimento. L'assegnazione di una singola mossa, tipo pugno, calcio, proiezione o blocco, a ciascun pulsante facilita l'approccio al gioco, ma Dead or Alive 2 è zeppo di finezze tattiche nascoste.

MOVIMENTO

Per effettuare i contrattacchi occorre calcolare i tempi con precisione; i reversal sono facili in teoria, ma molto più difficili nella pratica. Qui c'è meno da pestare i pulsanti a caso che in Tekken,

> "... Dead or Alive 2 **porta ancora** più avanti le potenzialità **del suo predecessore,** dando vita a uno **spettacolo di combattimento**"

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Dead or Alive	92%
Monster Rancher	74%
Gallop Racer 2000	77%
Kagero Racer 2000	32%

Contro il tempo

La modalità Time Attack è grandiosa: scegliamo un personaggio e vediamo quanto riusciamo a resistere contro gli altri undici!



Scegliamo... Zack. Ha una capigliatura ridicola e una maglietta che fa schifo, ma si nuove bene ed è rapido.



Più vittorie otteniamo, più lecca-lecca vinciamo... diamo un'occhiata alla base dello schermo.



Naturalmente non è tutto rose e fiori. Quando si fa avanti Ein, le cose diventano un po' più complicate.

Che mosse, ragazze!



Se scegliamo un personaggio femminile, potremo sfruttare le sue lunghissime gambe per respingere più lontano l'avversario.



C'è una grande varietà di pugni, tra cui il fantastico colpo a mano aperta di Lei-Fang. Facciamoli volare!



Le proiezioni sono il segreto per fiaccare le energie degli avversari. Occhio alla testata di Tina... fa un male cane!



Sulle prime potremo fare a meno di usare i blocchi, ma dovremo impararli in vista dei livelli più tosti e avanzati del gioco.

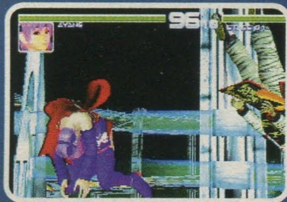
perché è tutto molto più semplice; d'altra parte, nel titolo Tecmo mancano molte delle finezze di Tekken, per esempio le favolose combo.
A ravvivare la situazione c'è però un'opzione Tag Team, che consente a ciascun giocatore di scegliere due personaggi: uno all'inizio e uno che subentra in seguito, per concludere il combattimento.
È roba di prima classe!

LIMITI

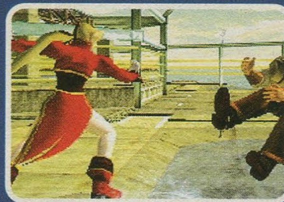
L'unico piccolo neo è il numero limitato delle mosse a disposizione.
La rapidità con cui è possibile imparare le mosse fondamentali è il colpo di genio di questo gioco, ma è anche il suo punto debole: si finisce per ripetere troppo spesso gli stessi pugni, calci e proiezioni. Inoltre, a parte qualche lieve differenza nelle immagini, non c'è niente in questo titolo che la versione di Dead or Alive per Dreamcast non abbia già mostrato. D'altra parte, sebbene i soli 12 personaggi e l'assenza di una modalità tipo bowling releghino Dead or Alive 2 al secondo posto dopo Tekken Tag, questo rimane comunque un picchiaduro devastante e furibondo di primissima scelta.
Assolutamente consigliato!

Avanti, signorine!

Oltre a vantare le sembianze più accattivanti, i personaggi femminili di Dead or Alive 2 sono anche quelli più abili: hanno una gamma di mosse favolose e sono rapidissimi.



Ayane è probabilmente il più debole tra i personaggi femminili.



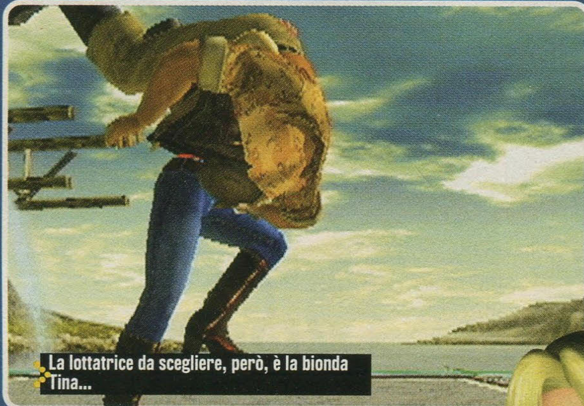
Helena è forte: è un po' lenta, ma ha ottime mosse speciali.



Kasumi è veloce e potente.



Lei-Fang è un personaggio versatile. Occhio al suo colpo a mano aperta.



La lottatrice da scegliere, però, è la bionda Tina...



È veloce, potente, ha una miriade di mosse... e delle curve da urlo.



Ah, il dolce profumo della vittoria! Kasumi nasconde un'arma segreta... imbrogliona!



I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Personaggi	12
Livelli	8
Dialoghi	Un sacco
Mosse speciali	A bizzeffe





IL MEGLIO



Ecco le arene a più piani. Spingiamo un avversario vicino al bordo e scaraventiamolo all'inferno con una proiezione ben piazzata!







BENE > MALE

Una valida alternativa al più serioso Tekken. Un gioco dal sapore sicuramente "fresco".

Per i puristi Tekken rimane sicuramente il picchiaduro di riferimento.

QUANDO USCIRÀ?

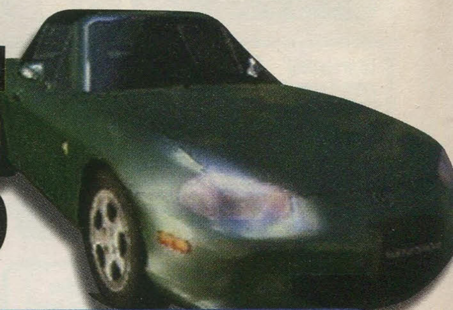
In Giappone ci stanno giocando in questi giorni. Non appena avremo notizie le pubblicheremo...



IN USCITA A: ORA (GIAPPONE) | FORMATO: PS2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: SQUARE | EDITORE: SQUARE | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: GUIDA | GIOCATORI: 1-2

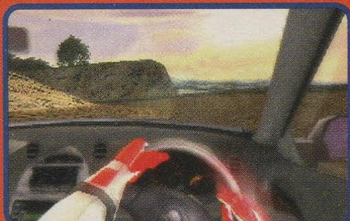
Lo odieremo. **Lo adoreremo.** Insomma, prima **lo odieremo** e poi lo **adoreremo!**

Driving Emotion Type-S

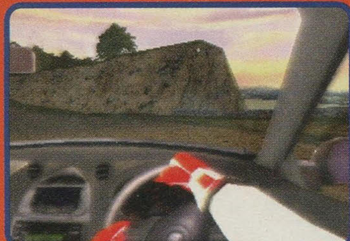


Perché dall'interno?

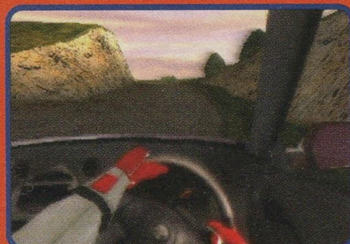
Nella maggior parte dei giochi di corse la visuale dall'interno della macchina è la più entusiasmante, ma non è questa la ragione per cui vale la pena di sceglierla qui. Ciò che conta è che ci permette di vedere le mani del pilota.



Una brutta curva si profila minacciosa davanti a noi. Con la nostra annosa esperienza di giochi di corse, non ci spaventiamo e non tocchiamo i freni.



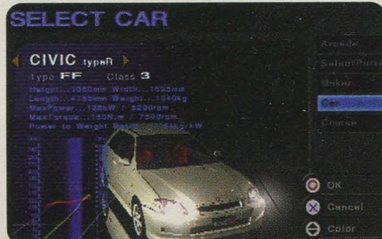
Mollando l'acceleratore riusciamo a infilarci nella curva. Tutto sembra andare bene, ma occhio al volante: abbiamo esagerato!



Dopo esserci accorti di aver sterzato eccessivamente, possiamo correggere la manovra usando le mani del pilota come guida.

Delizie per la guida

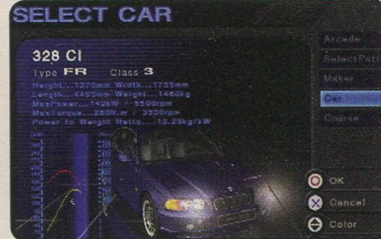
Se non vediamo l'ora di provare i modelli di Gran Turismo 2000, cominciamo a lustrarci gli occhi su questi...



La Honda Civic: non è proprio una meraviglia, ma è l'UNICA macchina adatta al principiante.



Superate le prime piste, la Toyota Celica sarà nostra. Ci servirà per battere i rivali della prima divisione.



Qui si comincia a fare sul serio. La BMW 328ci è rapida e stabile, ideale per le piste di gara vere e proprie.

Se crediamo di essere i re di Ridge Racer o gli imperatori di Coling McRae Rally, giocare con Driving Emotion ci farà l'effetto di una scarica da diecimila volt.

Per i primi 10 o 20 minuti schizzeremo per la pista come impazziti; la sensibilità dei comandi è pazzesca e sembra di viaggiare su gomme totalmente lisce. Quindi, finiremo contro il muro per la quarantesima volta. Non è che siamo diventati improvvisamente delle schiappe: il fatto è che Square ha deciso di rendere le macchine come la Mazda Savanna RX-7 e la Mitsubishi FTO insidiose, intrattabili e irritabili esattamente come lo sono nella realtà.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Final Fantasy 7	94%
Final Fantasy 8	97%
Ehrgiez	71%
Chocobo Racing	58%
Final Fantastic Tactics	78%
Tobal	71%

SI FA SUL SERIO

Proprio così: se vogliamo evitare di slittare fuori controllo a ogni curva dovremo imparare a toccare i comandi analogici con delicatezza, scordandoci le violente sterzate di Colin McRae Rally. Questo servirà per imboccare la curva: per uscirne illesi, però, dovremo correggere lievemente la traiettoria, raddrizzandoci. È qui che la visuale dall'interno della macchina diventa essenziale: le mani del pilota, splendidamente animate, ci permettono infatti di capire che l'asse delle ruote è ancora curvato. Raddrizziamoci, o finiremo per schiantarci! La domanda è: ha senso un gioco con una manovrabilità così implacabile e

Diamoci da fare!

Non c'è niente da fare: il primo gioco di corse per PlayStation 2 di Square è difficilissimo sulle prime, ma se useremo un po' di tenacia e le macchine meno potenti avremo qualche possibilità di vittoria...



All'inizio gareggiamo nella Divisione 1 contro macchine standard, ma una volta ottenuto qualche modello più veloce proviamo la più impegnativa

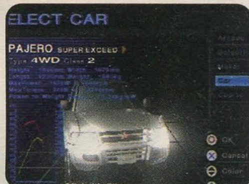


La Nissan Fairlady Z è elegante e scattante. Nervi saldi: questa macchina è abbastanza veloce da battere anche gli avversari della Divisione 2.



Vittoria! Vincendo la prima corsa di una nuova divisione si ha in premio un bolide di alta classe. A noi l'Alfa GTV!

Quattro ruote motrici



Ecco il gioiellino a quattro ruote motrici di Mitsubishi, la Pajero. Come se la caverà nella polverosa Provenza?



Sulla strada, la Pajero è robusta ma non molto spettacolare. Perché l'abbiamo scelta al posto della Lancer?



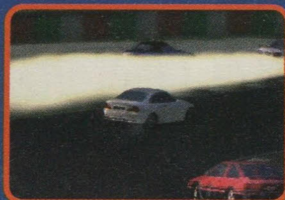
Basta portare la Pajero su una pista non battuta, però, per capire a cosa servono le quattro ruote motrici. Si mangia le curve come niente!



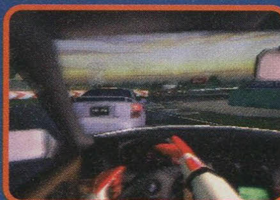
Tutti gli altri slittano, ma noi sfrecciamo indisturbati al comando con la nostra Pajero.

Suzuka, perché no?

Sembra quasi un insulto sostenere che le piste vere e proprie sono meglio dei circuiti cittadini, ma dobbiamo riconoscere che Suzuka è il circuito migliore dopo Urban Highway Expert... è ideale per una grande gara!

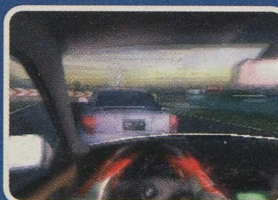


▲ I nostri pazzi avversari della PlayStation 2 non ne hanno mai abbastanza della ghiaia!



▲ La partenza è sempre un po' ostica, perciò rischieremo di beccarci qualche spintone.

▼ Talloniamo gli avversari e aspettiamo il nostro momento.

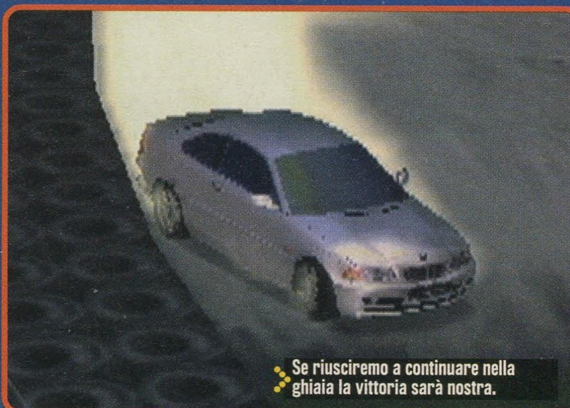


▼ Zoom! Schizziamo in testa e diamo la polvere al tipo blu!





Adesso è il nostro turno di provocare un incidente. Eh, eh!



Se riusciremo a continuare nella ghiaia la vittoria sarà nostra.

difficoltosa?

SOLO PER ESPERTI

La verità è che molti giochi di corse lusingano la nostra abilità di piloti, consentendoci di scampare a numerosi impatti e schierando contro di noi avversari artificiali più simili a manichini a motore che a veri rivali. Al contrario, Driving Emotion punisce ogni minimo errore. Urtando il bordo della pista a tutta velocità, quindi, si rischia di slittare fuori e le macchine controllate dal computer non vedono l'ora di sbatterci fuori pista o di sbarrarci la strada. Comunque, anche loro commettono errori, sbagliano le curve e a volte si schiantano permettendoci di passare in testa. Sotto molti aspetti, questa è una simulazione di Formula 1 ancora più accurata di Gran Turismo o Ridge Racer Type 5. Occorre studiare le piste, restare sempre vigili e dedicare il massimo impegno a ogni curva. L'errore di Square non è tanto nell'idea di una simulazione realistica dello sport automobilistico, quanto nella struttura del gioco. Tra le auto disponibili all'inizio solo la umile Honda Civic offre qualche possibilità al principiante e occorre vincere molte gare prima di poter accedere al primo modello veramente godibile. Molte delle macchine iniziali sono più indomabili della TVR Cerbera di Gran Turismo e rischiano di scoraggiare il giocatore.

La curva di apprendimento e l'assenza di opzioni per la messa a punto impediranno senz'altro a Driving Emotion Type-S di competere con Gran Turismo 2000. Bocciare questo gioco alla prima prova di guida, però, sarebbe un grave errore. Le manovre ci faranno impazzire e le continue collisioni ci faranno urlare per la frustrazione, ma assaggeremo davvero la quintessenza della guida sportiva.

> "... la visuale **dall'interno della** macchina è essenziale: le **mani del pilota,** animate, **ci indicano che stiamo** ancora sterzando..."

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Produttori	15
Macchine	48
Divisioni	8
Ferrari	2





IL MEGLIO

Superare un nuovo circuito e avere accesso alle nuove macchine è talmente difficile da risultare delizioso.

BENE MALE



Azione e guida a tutto spiano per un gioco che si propone di essere la versione d'azione di GT2.



Riesce a essere estremamente frustrante all'inizio e rischia di essere troppo difficile per i meno esperti.

QUANDO USCIRÀ?

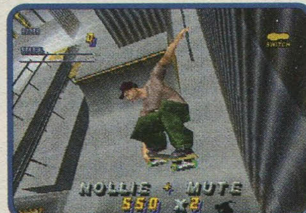


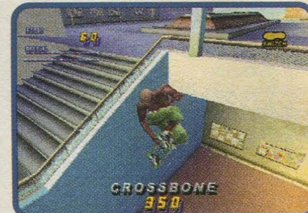
I nostri amici del Sol Levante possono già metterci le mani sopra. Noi dovremo aspettare ancora un po'.

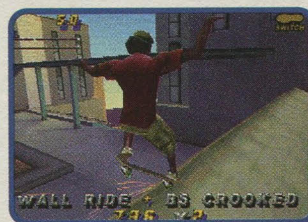
IN USCITA A: SETTEMBRE	FORMATO: PLAYSTATION	SVILUPPATORE: NEVERSOFT	CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK	GENERE: SKATEBOARD
	PREZZO: N.D.	EDITORE: ACTIVISION	ALTRE VERSIONI: PC, DC, GBC	GIOCATORI: 1-2


Il nuovo sistema ci consente di dare vita a sequenze di acrobazie più prolungate.













Tony Hawk's Pro Skater 2

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Mano alle **magliette stile anni '70:** il vecchio **Tony** ritorna con altra azione **a base di skateboard!**

Quello di Tony Hawk è stato il miglior gioco di skateboard del mondo. Nessun altro poteva competere con la sua combinazione di percorsi innovativi, brillanti modalità, acrobazie e comandi intuitivi. Beh, il vecchio Tony è tornato e si direbbe già che anche il suo titolo numero due non sia affatto male.
Questa volta, il nostro amico girerà il mondo, con livelli ambientati in luoghi esotici come Rio, le Hawaii, Marsiglia e il Central Park di New York.

A TUTTO SKATE

Qualcuno ha detto che il gioco originale non era abbastanza impegnativo e che si riusciva troppo facilmente a effettuare acrobazie da punteggio massimo; lo stesso non si può dire del nuovo gioco. Qui l'enfasi è posta sì sull'esecuzione di particolari acrobazie, ma anche sullo stile. Perciò, effettuando un'acrobazia, otterremo più punti se la eseguiremo con una particolare ostentazione. Questa nuova versione vanta anche una funzione per la creazione delle piste in stile V-Rally 2, che ci permette di dare vita al circuito dei nostri sogni scegliendo tra 100 diversi ostacoli.
Oltre ai 13 "veri" skater, c'è anche un'opzione simile a quelle dei giochi di wrestling che ci consentirà di inventare gli skater migliori del mondo. Prevedibilmente non manca poi una serie di trucchi nuovi di zecca; completando i livelli potremo aggiungere nuove acrobazie al nostro già impressionante repertorio di salti anti-gravitazionali e spericolatezze varie.

Per finire, c'è una miriade di ENORMI aree nascoste e percorsi segreti. Niente male, no?

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Tony Hawk's	90%
Apocalypse	68%
MDK	78%


▲ L'opzione per creare un personaggio ci permette di inventare nuovi skater.

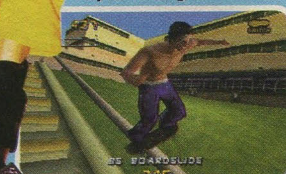

▲ Il Track Editor comprende una quantità favolosa di ostacoli.

> ... c'è una **funzione** per la creazione **delle piste:** la funzione dei nostri sogni.

PERSONALIZZARE!

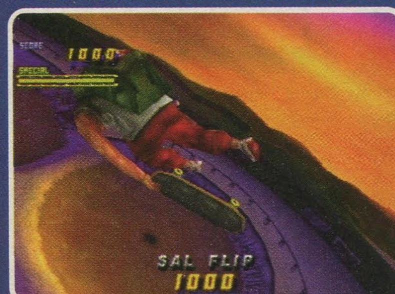
Pur conservando lo stile dell'originale, ci consente di assegnare specifiche acrobazie a determinati pulsanti del joypad. Se quindi ci venisse voglia di effettuare un "handplant" dopo l'altro e volessimo usare il pulsante ⊗ allo scopo, potremmo farlo. I comandi standard sono ben impostati. Il gioco ha poi un'ottima curva di apprendimento, il che significa che iniziare è davvero facile.


▲ La colonna sonora offre una maggiore varietà di brani rispetto all'originale.


▲ Grazie alle nuove animazioni, quando si cade da una rampa sembra DAVVERO di cadere!

L'ACROBAZIA PAGA!

La modalità Career potenziata ci vede impegnati a guadagnare quattrini portando a termine determinati incarichi in ogni livello. Con il denaro potremo quindi acquistare un equipaggiamento migliore e aumentare il numero di trucchi a nostra disposizione, prima di passare ai livelli più avanzati. Questa volta le differenze tra le tavole e gli skater sono più marcate.



▲ Portarci dietro uno zaino da campeggio pieno di roba non serve ad altro che a complicarci la vita...



▲ E vai! Lanciamo lo skateboard in aria come se non ce ne importasse! In realtà non è una mossa sconsigliata...



▲ Pochi sanno che un generale USA dell'amministrazione Bush è tra i personaggi bonus del gioco...

BENE > MALE


Migliora ogni aspetto dell'originale, conservandone l'intuitivo sistema di comando.


Non si distingue radicalmente dal predecessore: l'azione di gioco non presenta novità sostanziali.

QUANDO USCIRÀ?

Una versione giocabile è stata già presentata e il gioco è praticamente ultimato sotto numerosi aspetti.





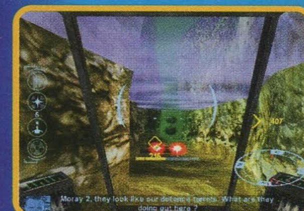
IN USCITA A: ORA | **FORMATO:** DC | **PREZZO:** N.D. | **SVILUPPATORE:** CRITERION | **EDITORE:** UBISOFT | **CARATTERISTICHE:** VMU | **ALTRE VERSIONI:** PC | **GENERE:** AZIONE 3D | **GIOCATORI:** 1

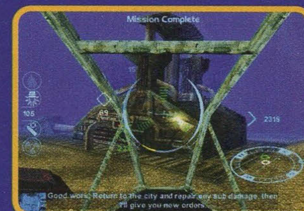

Emergendo in superficie potremmo incontrare un'isola, ma tanto non potremo visitarla.



Se siamo abituati all'azione 3D sulla terra l'ambiente subacqueo può sembrarci lento...

Classico! Stai via cinque minuti, e qualche delinquente ti ruba le ruote!


All'inizio abbiamo un misero cannoncino, ma presto avremo a disposizione altri ordigni.



Grazie alla struttura basata sulle missioni, c'è sempre qualcosa da fare.

Deep Fighter

Perché combattiamo tra noi? Non potremmo invece essere amici?



Siamo nell'antica Terra. Due popoli combattono per le risorse vitali. In giro ci sono pesci giganteschi. Ecco le premesse di Deep Fighter, un titolo di avventura tridimensionale a base di sottomarini.

Il gioco è suddiviso in circa 50 missioni distinte, che dovremo completare in sequenza per ultimare la costruzione di una nave con la quale fuggire dalle profondità marine. Tralasciando il merluzzo gigante che dovremo sconfiggere, i natanti nemici da affrontare abbondano e rendono orribilmente difficile ogni singola missione. Se invece vogliamo farci due risate, non perdiamo i filmati tra una missione e l'altra, che sono quanto di più scarso si potrebbe immaginare.



BENE / MALE

- Bene: Non sono molti i giochi a base di sottomarini e fa sempre piacere vedere qualcosa di nuovo.
- Male: Come gioco "d'azione" non ha un ritmo esattamente frenetico; qualcuno potrebbe restarne deluso.

QUANDO USCIRÀ?

Deep Fighter è ultimato, perciò dovremmo pubblicarne una recensione sul prossimo numero di Games Master!

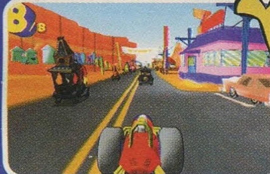
IN USCITA A: ORA | **FORMATO:** DC | **PREZZO:** N.D. | **SVILUPPATORE:** INFOGRAMES | **EDITORE:** INFOGRAMES | **CARATTERISTICHE:** VMU | **ALTRE VERSIONI:** PLAYSTATION | **GENERE:** CORSE | **GIOCATORI:** 1-4

Wacky Races

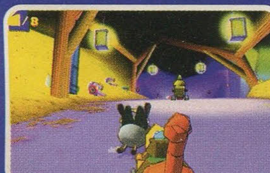
È la più stramba accozzaglia di piloti che sia mai scesa in pista!

DI CORSA!

Nessuno degli 11 veicoli di Wacky Racers può dirsi convenzionale. L'Ant Hill Mob, per esempio, va più veloce se i conducenti scendono a spingerlo!


Dovremo vincere un sacco di gare prima di poter giocare come Dick Dastardly.

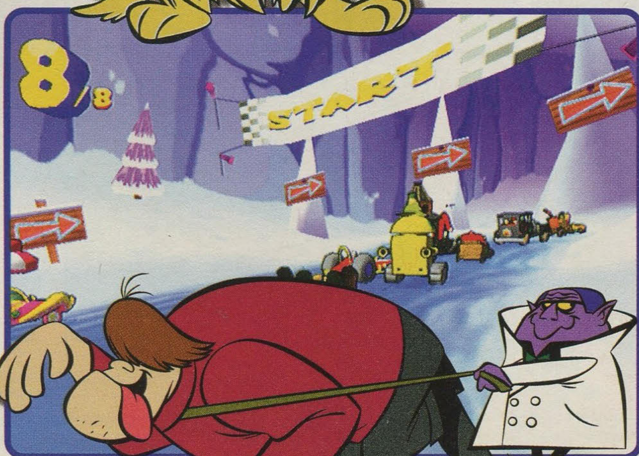

Non ci servirà a molto agitare quei randelli. Però ci fa apparire buffi.


La scelta delle piste è ampia e ognuna ha le sue insidie.





Non si può certo dire che ci sia scarsità di giochi di corse in stile Mario Kart, ma c'è sempre spazio per uno di questi titoli se il protagonista è Dick Dastardly. Wacky Races, ossia la corsa più pazza del mondo, si è finalmente trasformato in un magico videogioco e verrebbe davvero da chiedersi perché qualcuno non ci abbia pensato prima. Wacky Races è apparso per la prima volta sugli schermi americani nel 1968 e da allora si è guadagnato il titolo di cartone animato di culto come Scooby Doo e altri. Il gioco offre una classica gara di go-kart su 15 circuiti e può ospitare fino a quattro giocatori. Ogni corridore ha tre bonus, che può attivare passando sopra le icone sparse sulla superficie delle piste. La grafica è perfettamente adeguata e riesce a riprodurre l'essenza del cartone animato, garantendo insieme le immagini di alta qualità che siamo abituati ad aspettarci dal Dreamcast. Il punto debole è che i risultati tendono a essere abbastanza casuali, ma Wacky Races promette comunque dosi massicce di divertimento...




Nella modalità a 4 giocatori la grafica rimane pressoché invariata!

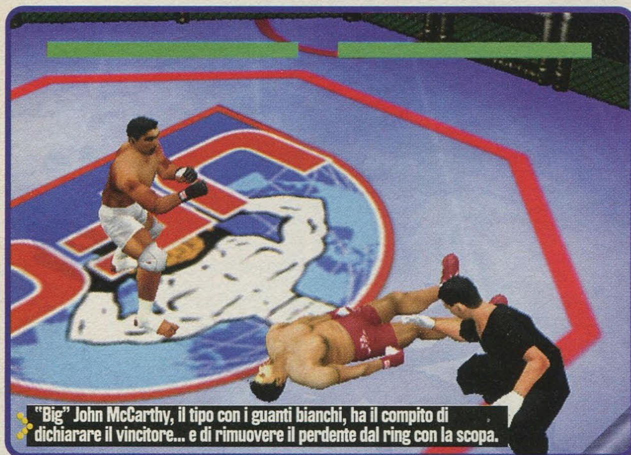
BENE / MALE

- Bene: L'aspetto è splendido e i personaggi sono grandiosi: che sia finalmente il titolo di go-kart definitivo per il Dreamcast?
- Male: Il risultato delle gare sembra spesso deciso a caso e non ci sono novità rispetto a tutti gli altri giochi analoghi.

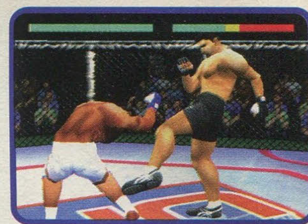
QUANDO USCIRÀ?

Wacky Races è a un passo dall'essere completato: ne pubblicheremo una recensione sul prossimo numero.

IN USCITA A:	FORMATO: DC	SVILUPPATORE: ANCHOR	CARATTERISTICHE: VMU	GENERE: BOXE
ORA	PREZZO: N.D.	EDITORE: CRAVE	ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION	GIOCATORI: 1-2


"Big" John McCarthy, il tipo con i guanti bianchi, ha il compito di dichiarare il vincitore... e di rimuovere il perdente dal ring con la scopa.


A differenza dei giochi di wrestling, Ultimate Fighting Championship è basato su combattimenti reali.


"Ehi, disgraziato! Non si colpisce un uomo al basso ventre! Ora te ne faccio pentire!"


Le prese e le strette sono altrettanto importanti dei calci.

Ultimate
Fighting Championship

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGIN

È il migliore dei titoli di lotta estrema e si sta avvicinando al nostro Dreamcast!



Pochi sport si prestano ai videogiochi quanto la lotta estrema. Non si potrebbe desiderare di meglio: incontri in una gabbia d'acciaio, sangue, ossa spezzate... lottatori con mutandoni attillati...

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Fighters Destiny	80%
Jade Cocoon	70%
Tobal 2	83%

GIOCHI DURI

L'Ultimate Fighting Championship è la versione americana originale e più celebre della lotta estrema. Sebbene le regole siano divenute più rigide dopo il debutto di questo "sport" nel 1993, gli incontri UFC sono ancora i combattimenti più spettacolari e brutali permessi dalla legge. Diversamente da quanto avviene negli innumerevoli titoli di wrestling, qui l'enfasi è posta sul realismo e sul combattimento tattico: molti incontri si decidono al suolo, dove la conoscenza del wrestling è essenziale. Se ci interessano le risse dietro le quinte, qui non ne troveremo. Inoltre,

> "... ci sono **combattimenti** in una gabbia d'acciaio, **sangue, ossa spezzate...**"

difficilmente i non appassionati della lotta estrema avranno mai sentito parlare di qualcuno dei lottatori qui presenti. Mancano tra l'altro tutti i grandi nomi, come Ken Shamrock, Dan Severn e Tank Abbott. Al loro posto, ci sono altri 22 tra gli attuali lottatori UFC. Non lasciamoci abbattere dall'assenza delle star, però: questo gioco ci offre infatti un diversivo unico in mezzo alla miriade di picchiaduro e titoli di wrestling in circolazione.

AL TAPPETO!

Si possono vincere gli incontri per sottomissione o per KO, ma molti combattimenti si decidono al suolo, il che può rappresentare un grosso problema per i combattenti di kickboxing. Quando l'avversario è al tappeto, l'ideale è optare per una stretta o una sottomissione. Prima però dovremo prepararlo con qualche cazzotto!

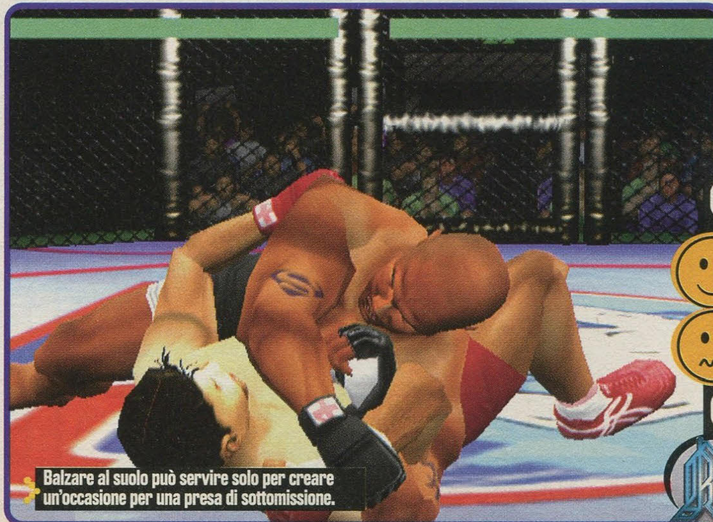

L'atterraggio, mossa essenziale nel mondo della lotta estrema.



CON OGNI MEZZO!

L'Ultimate Fighting Championship rappresenta una miscela di wrestling e arti marziali: nei primi incontri gli avversari utilizzavano a volte stili del tutto diversi, per esempio karate contro judo. Di recente però l'evoluzione ha fatto sì che tutti i principali lottatori siano esperti di "shoot-fighting", una specialità che combina colpi, prese e sottomissioni. Non facciamo confusione!


Il KO è raro in Ultimate Fighting Championship; la maggior parte degli incontri viene decisa per sottomissione.


Balzare al suolo può servire solo per creare un'occasione per una presa di sottomissione.

BENE > MALE


Ha una grafica sbalorditiva e potrebbe rappresentare una variante del tutto nuova per l'attempato genere dei picchiaduro.


Se privilegerà eccessivamente il realismo rispetto all'azione, rischierà di diventare molto noioso e adatto ai soli appassionati.

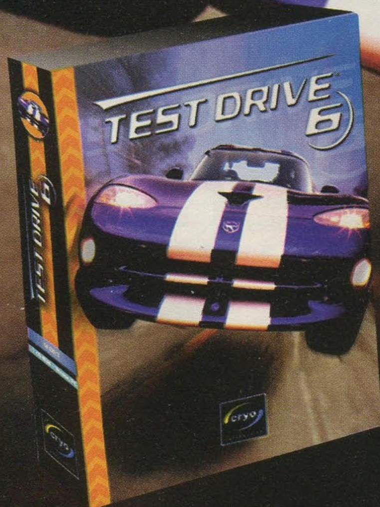
QUANDO USCIRÀ?

L'uscita è prevista per settembre; potrebbe quindi essere uno dei titoli pre-natalizi di punta per il Dreamcast.

TEST DRIVE® 6

L'ESPERIENZA ESTREMA

Per questa volta sei autorizzato a NON rispettare i limiti di velocità.



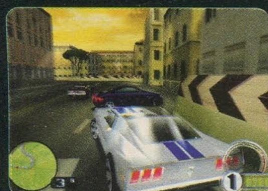
PC



Game Boy



PSX













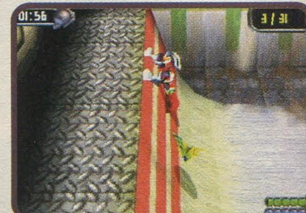
www.cryo-interactive.com

IN USCITA A: AGOSTO | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: LOST TOYS | EDITORE: TAKE 2 | C... ...HE: DUAL SHOCK | ...DREAMCAST, PC | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1-2


Alcune texture sono davvero ottime, specie quando il panorama è mostrato in tutto il suo splendore.




▲ Nei livelli Run the Gauntlet dobbiamo superare percorsi a ostacoli con un limite di tempo prefissato.


▲ Nei livelli Tag dobbiamo raccogliere un certo numero di gettoni prima dello scadere del tempo. Ovviamente, molti di essi sono nascosti nei posti più strani.

MoHo

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGIN

Moho? È il nome di uno degli strati della crosta terrestre. Lo sanno tutti, no?

L'idea di simulare immaginari sport del futuro appare sempre un po' improbabile. Moho però affronta l'argomento con un piglio diverso dai più, offrendo ben sette tipi di giochi diversi per un totale di 80 livelli. Siamo prigionieri in un infernale carcere di massima sicurezza e ci sono state amputate le gambe. Niente paura, però: al loro posto abbiamo ora una sfera collegata a noi da una misteriosa energia elettromagnetica. Che fortuna... Il gioco si svolge in 10 diverse "prigioni", ognuna delle quali ospita alcune gare di tipo gladiatorio. L'idea di base di questi giochi è relativamente semplice: segnare punti, vincere corse, uccidere tutti gli avversari o raggiungere la fine del circuito il più rapidamente possibile. Il livello di difficoltà varia dalla massima semplicità alle insidie più diaboliche.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Theme Hospital	81%
Dungeon Keeper 2	90%
Populous 3	73%
Syndicate Wars	77%

LIBERTÀ

Superato un certo numero di gare in una prigione, concentrandoci magari su quelle in cui siamo più bravi, visto che non siamo tenuti ad affrontarle tutte, abbiamo accesso alla prigione successiva: si va avanti così fino all'obiettivo finale, la conquista della libertà. I livelli sono brevi, poiché l'enfasi è posta sull'"immediatezza" del gioco che ci consente di immergerci istantaneamente nell'azione.
Purtroppo, proseguendo attraverso i livelli, si nota l'assenza di un vero sviluppo nell'azione al di là dell'ovvio aumento della difficoltà; in definitiva, il gioco risente di una scarsa profondità. I migliori tra i setti tipi fondamentali di livelli, ai quali si aggiungono un paio di livelli bonus tra cui uno di golf, sono quelli del tipo Tag, a base di skateboard; particolarmente spassoso è King of the Hill. Il potenziale del gioco è elevato; il risultato, così così...


▲ Non siamo costretti a completare tutti i giochi secondari per conquistarci la libertà.


▲ Non abbiamo ancora capito a cosa serva sostituire le gambe di un tizio con un pallone

> "... siamo prigionieri in un carcere e ci sono state amputate le gambe..."



LA TERRA TREMA

Moho utilizza un insolito panorama "in movimento": il suolo è increspato da onde che possono risultare molto utili, per esempio aiutandoci a superare pendii ripidi, oppure estremamente fastidiose, per esempio quando ci fanno precipitare in pozze d'acqua facendoci annegare. Blub!

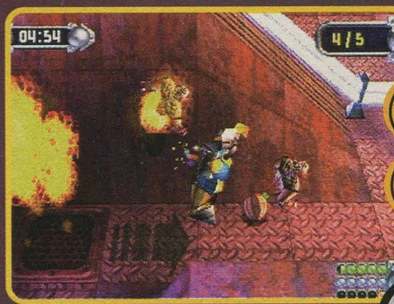

▲ Le increspature mobili del terreno non appaiono nelle foto, ma possiamo garantire che sono di grande effetto.


▲ Occhio, o finiremo per annegare in questa dannata pozza.

LE ALI DELLA LIBERTÀ...

Una volta entrati in una prigione possiamo affrontarne i livelli in qualsiasi ordine: se rimaniamo bloccati in una prova, perciò, possiamo lasciar perdere e provarne un'altra. È necessario completare circa l'85 % di tutti i livelli per terminare il gioco e fare del nostro personaggio un uomo, anzi un mezzo uomo, libero. Ci aspetta una vasta gamma di giochi secondari, perciò non pensiamo di completare Moho in un pomeriggio.


▲ King of the Hill: si tratta di rimanere sulla cima della collinetta più a lungo di tutti gli avversari.
▲ Questo gioco assomiglia al football americano... ma si gioca uno contro uno.


▲ Un ottimo sistema per superare un avversario è... dargli fuoco. Funziona ogni volta, garantito!

BENE > MALE

È un gioco immediato e l'alto numero di livelli offre sempre qualcosa di nuovo da fare.

Ci sono sette tipi di giochi, ma nel complesso l'azione è un po' ripetitiva e non molto articolata.

QUANDO USCIRÀ?

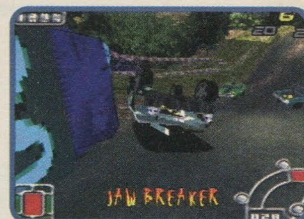
La struttura del gioco e dei livelli e la grafica sono ultimate: dovremmo riuscire a pubblicare una recensione presto.

IN USCITA A:	FORMATO:	SVILUPPATORE:	CARATTERISTICHE:	GENERE:
AGOSTO	PLAYSTATION	STUDIO 33	DUAL SHOCK	CORSE/AZIONE
	PREZZO: N.D.	EDITORE: SONY	ALTRE VERSIONI: NESSUNA	GIOCATORI: 1-4



Diciamolo: piace a tutti un bel Destruction Derby ogni tanto.





Non avrà il realismo di Gran Turismo 2, ma è molto più immediato e spassoso.





Destruction Derby Raw

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!

È in arrivo il nuovo Destruction Derby, per tutti gli amanti della guida distruttiva!

Se non abbiamo riflessi fulminei e un particolare senso dello spazio, è chiaro che i giochi di corse ultra-precisi non fanno per noi.
Evitare i bordi della pista, cercare di non schiantarsi contro gli alberi... tutta roba superflua, no? Ciò che ci interessa è un gioco che ci permetta di sfogare la nostra voglia di libertà e il nostro stile di guida approssimativo. Allora, il gioco per noi è Destruction Derby. Non solo ci consente di schiantarci contro gli altri veicoli e di ribaltarci: addirittura ci premia se lo facciamo con stile!

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Newman Haas Racing	78%
Formula One '97	92%
G-police	84%
G-Police 2	90%
Colony Wars	74%
Blast Radius	72%

FINALMENTE

Questo è il terzo titolo Destruction Derby, ma il primo in quattro anni: rappresenta cioè un gradito ritorno di una serie che ha dato un po' di grinta agli anni verdi della PlayStation. Il gioco ha ricevuto una messa a punto massiccia e può ora sfoggiare un motore completamente nuovo, una grafica rimaneggiata e una marea di nuove entusiasmanti modalità. La prima è la modalità Wreckin Racin', che mette alla prova la nostra strategia oltre alla nostra capacità di schiantarci. Si tratta di una gara contro altre 19 macchine: sta a noi decidere se guadagnare punti grazie a una buona posizione in classifica o distruggendo gli altri veicoli. Velocità o distruzione? A noi la scelta... In modalità Smash 4$, invece, le gare ci fruttano denaro con il quale possiamo costruirci un garage zeppo di bolidi; ci sono poi le modalità Battle, in cui potremo dare battaglia ad altri tre giocatori! Per un gioco con una premessa così semplice, in Destruction Derby Raw c'è un sacco di roba da fare: il titolo si preannuncia già come il migliore della serie.



> "... non punisce la nostra voglia di libertà e il nostro stile di guida ..."



L'influenza di Driver è evidente nella qualità "gommosa" delle sospensioni.

SI VOLA!

In modalità Battle tutto va sottosopra e il concetto di "corsa" è molto originale. Tra le opzioni disponibili ci sono le modalità Classic, simile ai primi due Destruction Derby, Pass The Bomb e la più favolosa di tutte, la modalità Skyscraper in cui dobbiamo scaraventare le altre macchine dal tetto di un alto edificio. Grande.


Malgrado sia in sostanza un massacro senza regole, il gioco può diventare molto coinvolgente, specialmente se si tirano dentro un paio di amici.



Anche nei livelli speciali ci sono moltissimi nemici controllati dal computer.

SEMBRA FACILE, MA...

Potremmo credere che per schiantarsi contro un'altra macchina basti sterzare a caso, ma non è così. Ci vogliono stile e abilità per tamponare come si deve. Per far sbandare di 180° la macchina avversaria occorre colpirne con forza il paraurti e ci vogliono fegato e determinazione per affrontare le prove Jaw Breaker e Teeth Rattler. Si rischia di farsi male a furia di cozzare contro i parafanghi. È un po' come nel wrestling: in più ci sono solo le ruote e un maggiore rispetto per sé stessi.



Per totalizzare punti non basta sbattere qua e là. Sono le altre macchine che dobbiamo colpire.



Il trucco consiste nel tamponare gli avversari in modo da sfasciarne le macchine senza subire gravi danni.



All'interno di un'arena l'unica cosa che conta è fare danni a più non posso.

BENE > MALE

Bene: È una piacevole pausa rispetto alle solite simulazioni ultra-perfette ed è molto più ricco dei suoi predecessori.

Male: Qualcuno potrebbe vederci solo un branco di macchine che sterzano a caso schiantandosi l'una sull'altra.

QUANDO USCIRÀ?

La struttura base c'è, ma prima che il gioco entri in vendita occorrerà eliminare molti piccoli difetti.

IN USCITA A: AGOSTO | FORMATO: PC | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: MASSIVE | EDITORE: SIERRA | CARATTERISTICHE: MULTITAP | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1-8


Le esplosioni e gli effetti delle armi sono meravigliosi. Visto quel carro armato?




Durante il gioco non avremo tempo di ammirare questo panorama, perciò approfittiamone ora.


▲ Estraiamo i nostri cannoni pesanti per distruggere le installazioni nemiche.


▲ Come in C&C, potremo scegliere tra le due parti impegnate in questa guerra del futuro.

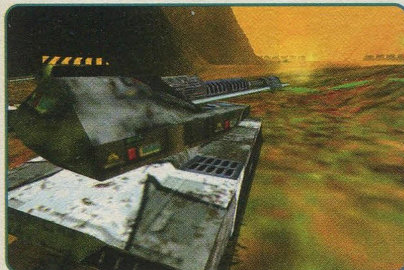
Ground Control

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGIN

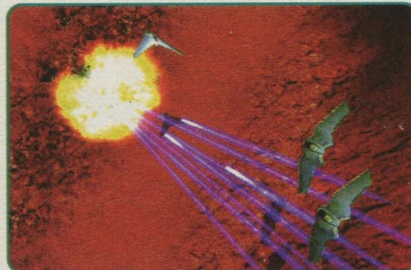
Rapido **quanto Quake 3,** questo titolo **di strategia** si prepara **a farla in barba a** tutti i suoi rivali!

Guerra elegante...

Dall'umile fante al gigantesco carro armato, le immagini di Ground Control sono una gioia per gli occhi.


▲ Possiamo controllare una vasta gamma di veicoli, dai grossi carri armati ai più maneggevoli mezzi d'assalto leggeri.


▲ Non dovremo impartire ordini alle singole unità, che operano invece in piccole squadre organizzate.


▲ Le unità aeree possono essere spedite a pattugliare aree circoscritte o a effettuare bombardamenti a distanza.

I migliori titoli di strategia in tempo reale, come Tiberian Sun e Total Annihilation, sono tra i migliori e più avvincenti tra i videogiochi. Purtroppo, però, sono anche giochi che tendono alla lentezza. Prima di poter vedere un carro armato nemico ci tocca costruire edifici e reperire e gestire le nostre risorse. L'aggressivo ed elegante Ground Control, però, è diverso. L'elemento strategico qui si concentra nel superare in astuzia il nemico sul campo di battaglia, utilizzando piccoli contingenti. Il risultato è uno dei giochi di strategia in tempo reale più rapidi che abbiamo mai visto, in cui un controllo preciso delle nostre unità e decisioni strategiche veloci sono essenziali per il successo degli attacchi.

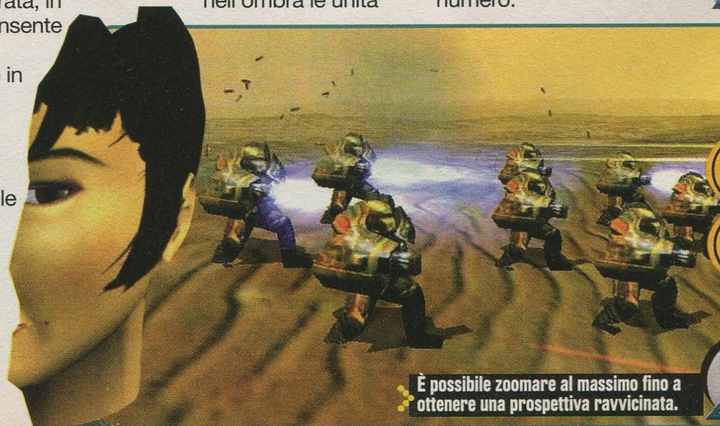
COMBATTIMENTO

Non crediamo che la velocità di Ground Control vada a scapito dell'elemento strategico. Possiamo modificare le formazioni delle nostre squadre, perciò la scelta della disposizione giusta, serrata, in colonna o in linea, ci consente di sfruttare al meglio la nostra potenza di fuoco in ogni situazione. A ogni unità inoltre può essere impartito uno fra tre ordini di fuoco o di movimento. Sfruttando le caratteristiche del terreno e la favolosa telecamera a tutto campo potremo esaminare con precisione l'intero campo di battaglia e conquistare postazioni elevate. Disponendo le nostre truppe su una collina ci garantiremo una maggior precisione di tiro; nascondendo nell'ombra le unità mobili ne faremo un bersaglio molto meno visibile. Il tutto, poi, ha un aspetto splendido. Dagli spettacolari effetti delle armi fino alle tracce che rimangono visibili nella sabbia, Ground Control sembra quasi troppo bello per essere un gioco di strategia. Non vediamo l'ora di immergerci nella recensione che apparirà sul prossimo numero.

> "... qui la strategia sta nel superare il nemico sul campo di battaglia..."

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Missioni	30
Requisiti minimi	P 200
Parti in campo	2


È possibile zoomare al massimo fino a ottenere una prospettiva ravvicinata.

AGLI ORDINI!

Queste si chiamano battaglie di qualità! Ground Control si concentra su scontri veloci e zeppi di effetti speciali, distribuiti lungo 30 missioni a giocatore singolo. Con la riduzione del tempo dedicato alla gestione delle risorse, le battaglie diventano ancora più tattiche...


▲ Facciamo fuoco con l'artiglieria o le armi speciali dalle postazioni elevate.


▲ Prima di cominciare, scegliamo quali forze caricare sul nostro mezzo da sbarco.

BENE / MALE

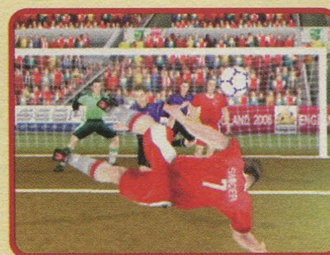
Un gioco di strategia in tempo reale rapido, facile da controllare ed entusiasmante.

Gli appassionati del genere potrebbero non apprezzare la scarsa enfasi sulla gestione delle risorse e delle unità.

QUANDO USCIRÀ?

La versione di prova è decisamente ben fatta. Il prossimo mese pubblicheremo un resoconto completo!






GM EURO 2000

Organizziamo **il torneo** per eleggere **il miglior simulatore di calcio**!



GamesMaster ha organizzato un torneo che fa impallidire gli Europei giocati in Belgio e Olanda. Il Campionato di Games Master ha visto partecipare 16 dei migliori giochi di calcio in circolazione, uno contro l'altro a sfidarsi sul campo. Alla fine solo uno sarà il vincitore e qualcun altro se ne tornerà mestamente a casa con la coda tra le gambe.
Fischio d'inizio... via!

Gruppo A – PlayStation

ISS Pro Evolution • UEFA Champn's League '99/'00 • This Is Football • FIFA 2000

This is Football ha disputato una partita molto combattuta contro International Superstar Soccer, perdendo nei minuti di recupero soltanto perché ha un nome tremendo. UEFA Champions League ha sfruttato il vantaggio di avere un commento migliore per strappare così a This Is Football la piazza d'onore. FIFA, nonostante la colonna sonora di Robbie Williams e l'incredibile campagna pubblicitaria, ha fatto una figura modesta.





▲ Il titolo ha fregato This Is Football, perché non è calcio, ma solo un videogioco.

◄ Anche se con qualche difettuccio, UEFA Champions League è riuscito a passare il turno.

Gruppo B – Dreamcast

UEFA Striker • Virtua Striker Worldwide Soccer • SWWS Euro

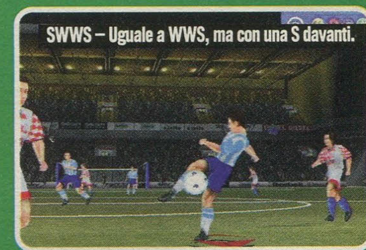
Il gioco in difesa di UEFA Striker ha permesso a questo titolo di vincere il raggruppamento. Grazie alla facilità di gioco e alla fedeltà di riproduzione del calcio reale, è riuscito a battere Virtua Striker, che però è riuscito lo stesso a passare il turno grazie all'eliminazione di WWS e SWWS, troppo uguali tra loro.



Virtua Striker – non ci piace.



WWS... mmm bella maglietta. E al limone?



SWWS – Uguale a WWS, ma con una S davanti.

Gruppo C – Nintendo64

ISS Pro '98 • Michael Owen's World League Soccer • Fifa '99 • Dynamite Soccer

International Superstar Soccer Pro '98 ha vinto alla grande questo raggruppamento e neanche le grosse frecce di MOWLS sono riuscite a fermare la sua corsa. Dynamite Soccer ha fatto un torneo disastroso, anche perché non è stato adattato al sistema PAL, ma è riuscito lo stesso a finire davanti a FIFA.



▲ Malgrado le pubblicità interne e i mille menu, FIFA non ci soddisfa.



▲ L'orgoglio del Nintendo 64, ISS, ha troneggiato sulla concorrenza.

Gruppo D – PC

Actua Soccer 3 • Sensible Soccer Viva Football • Fifa 2000

Sensible Soccer, a discapito degli anni, ha umiliato Viva Football e il suo nuovo aspetto. Ma il vecchio classico non ha lo stesso tiro dalla lunga distanza di Actua Soccer, né tantomeno il concetto di tridimensionalità. FIFA, nonostante la grande campagna pubblicitaria, continua a deludere.



Il concetto di tridimensionalità di Actua Soccer ha battuto Sensible Soccer.



Su, su, questa è simulazione...



Viva Football non ha battuto il vecchio campione.





QUARTI DI FINALE… QUARTI DI FINALE… QUARTI DI FINALE…

Scontro 1

Vincitore Gruppo A – Secondo Gruppo B

ISS Pro Evolution – Virtua Striker

Non c'è stata gara: Virtua Striker non ha tifosi e non si è mai avverata la possibilità di giocarci in rete. Il gioco di Virtua Striker era più bello a vedersi, ma la difficoltà nel controllare i giocatori e la riluttanza dei portieri a raccogliere la palla hanno lasciato campo libero a International Superstar Soccer.



▲ Virtua Striker, semifinalista a sorpresa, è stato sepolto da una valanga di gol.

Scontro 2

Vincitore Gruppo B – Secondo Gruppo A

UEFA Striker – UEFA Champions League '99/'00

Anche se UEFA Champions League ha una sequenza introduttiva presa dalla ITV, UEFA Striker ha una grafica migliore. È stato un incontro equilibrato deciso dai replay. Sebbene UEFA Champions League abbia delle inquadrature molto belle, UEFA Striker ha passato il turno grazie alla possibilità di stabilire la velocità della palla.



UEFA Striker sul Dreamcast

Scontro 3

Vincitore Gruppo C – Secondo Gruppo D

ISS Pro '98 Nintendo 64 – Sensible Soccer

Sembrava che il glorioso calcio in visuale dall'alto fosse troppo datato per il Nintendo, ma dopo che uno dei giocatori di ISS ha calpestato uno dei suoi avversari in miniatura, il piccolo giocatore si è vendicato ed è stato espulso. ISS ha approfittato della superiorità numerica e dei controlli analogici per superare il turno.



▲ L'esperienza di Sensible Soccer non gli è bastata a superare il turno.

Scontro 4

Vincitore Gruppo D – Secondo Gruppo C

Actua Soccer 3 – MOWLS N64

Actua Soccer era sceso in campo con l'intenzione di dare il 110%, ma alla fine si è ritrovato senza forze. MOWLS ha sfruttato la velocità dei suoi giocatori per passare rapidamente sul due a zero. Alla fine l'arbitro, annoiato dall'esito della gara, si è messo a giocare a Quake 3 Arena.



▲ MOWLS per Nintendo 64 ha respinto l'attacco del PC.

SEMIFINALI… SEMIFINALI… SEMIFINALI… SEMIFINALI…

Semifinale 1

Vincitore Scontro 1 – Vincitore Scontro 4

International Superstar Soccer Pro Evolution – MOWLS Nintendo64

Il commento delle azioni di gioco ha rischiato di far perdere ISS, ma i colori dei giocatori gli hanno permesso di passare in finale.



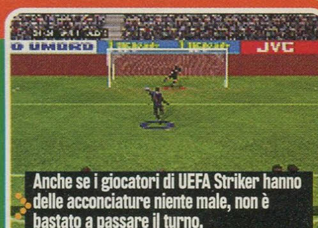
ISS è molto simile al calcio vero e questo gli ha permesso di vincere.

Semifinale 2

Vincitore Scontro 2 – Vincitore Scontro 3

International Superstar Soccer Pro 98 – UEFA Striker

Il gioco per DC ha rapidamente preso il controllo del centrocampo grazie anche a una migliore grafica, ma poco a poco ISS ha ripreso in mano l'incontro, vincendolo.



Anche se i giocatori di UEFA Striker hanno delle acconciature niente male, non è bastato a passare il turno.

FINALE… FINALE… FINALE… FINALE… FINALE… FINALE… FINALE…

Finale

ISS Pro 98 – ISS Pro Evolution

Questo derby tra giochi Konami ha deciso qual è il migliore simulatore di calcio in circolazione. La versione per Nintendo64 offre un'azione più divertente, mentre International Superstar Soccer Evolution è migliore per quel che riguarda i particolari tecnici e tattici del gioco del calcio. Alla fine hanno deciso i dettagli: il fatto che International Superstar Soccer Pro Evolution abbia dei giocatori con nomi davvero buffi ha permesso alla versione per PlayStation di vincere il torneo.



I nomi dei giocatori di ISS Pro 98 non sono abbastanza divertenti per battere la versione per PlayStation.

Vincitore

International Superstar Soccer Pro Evolution

Proviamo a ricreare l'atmosfera di Euro 2000 con International Superstar Soccer Pro Evolution. Purtroppo si parte direttamente dagli scontri diretti, ma non si può avere tutto. Si può scegliere una qualsiasi delle 16 partecipanti e creare i giocatori che sono stati convocati per questo Europeo usando la modalità di modifica dei giocatori. In questo modo avremo una simulazione perfetta del torneo.



▲ Come se la caveranno le grandi squadre europee nel nostro torneo?

LE SQUADRE

Come sono andate le squadre a Euro 2000 e come sono invece le stesse squadre nei giochi di calcio? Scopriamolo insieme…

FRANCIA

La vincitrice degli ultimi europei è probabilmente anche la squadra più forte in questo momento. Nei videogiochi invece viene notevolmente dopo l'Italia e l'Olanda, soprattutto per via di una scarsa consistenza generale.

ITALIA

Battuta in finale con un golden gol dopo aver fallito numerose occasioni preziose a Euro 2000, l'Italia si conferma squadra forte. La sua difesa è rocciosa, così come nei videogiochi. Una buona scelta.

OLANDA

Ormai più celebre per fallire i rigori che per esprimere un buon calcio, la nazionale olandese è più forte nei videogiochi che sul campo. Non scommettiamo su di lei ma usiamola giocando a FIFA o ISS Pro.

GERMANIA

Che dire? È probabilmente una nazionale "finita" che ha bisogno di un sano ricambio generazionale. Eliminata nel girone preliminare di Euro 2000, questa formazione non è che l'ombra della superpotenza che è invece nei videogiochi.

INGHILTERRA

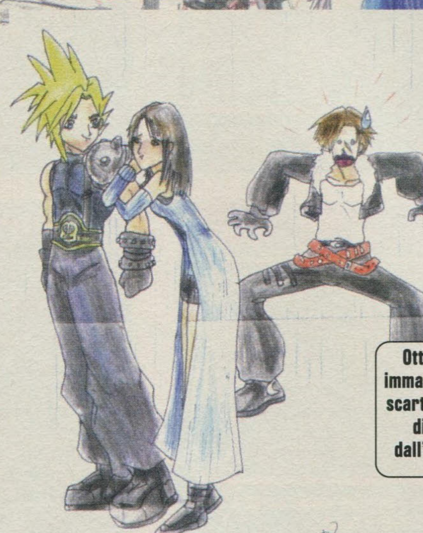
Ricca di talenti, l'Inghilterra non ha saputo fare meglio della Germania a Euro 2000. Battuta da Portogallo e Romania, questa formazione rimane molto più forte nei videogiochi, anche se ha una difesa un po' troppo ballerina. Scegliamola soprattutto per il suo centrocampo.

L'ARTE DEI LETTORI

Mandateci un disegno a tema videogiochi e potrà apparire su queste pagine! L'indirizzo è Games Master c/o Oku Studio, Via Cesalpino 12, 20128 Milano.



Ed ecco il campione: una fantastica copertina internazionale di Games Master con Pikachu come star!



Ottima questa immagine di Squall scartato in favore di un Cloud dall'aria sicura.



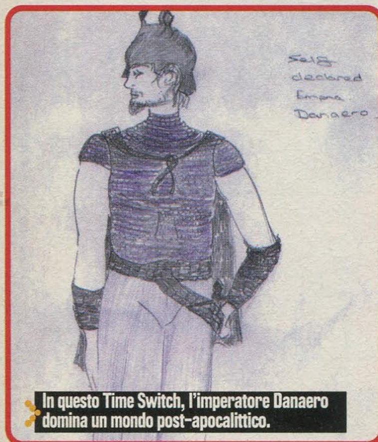
Questo è un fantastico livello di Tekken 3 con Liam Gallagher degli Oasis che prende schiaffoni da Robbie Williams!



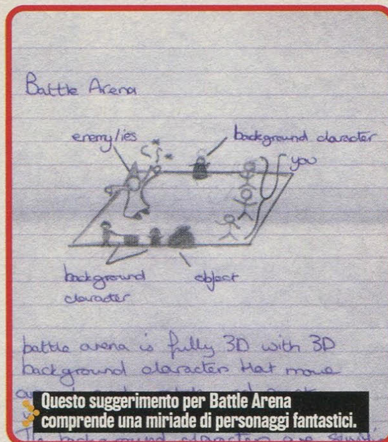
Ecco un personaggio immaginario sottoposto a una cura di steroidi e sbattuto sul ring.

GIOCHIAMO AL PICCOLO SVILUPPATORE

Avete un'idea davvero valida per un nuovo gioco? Ogni mese valutiamo le VOSTRE idee e segnaliamo le migliori. Sapreste fare meglio di così?



In questo Time Switch, l'imperatore Danaero domina un mondo post-apocalittico.



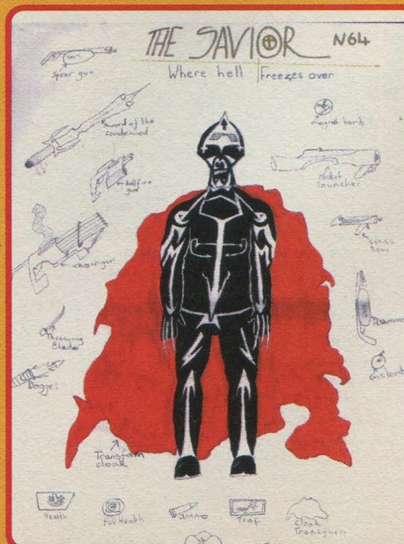
Questo suggerimento per Battle Arena comprende una miriade di personaggi fantastici.

Per partecipare

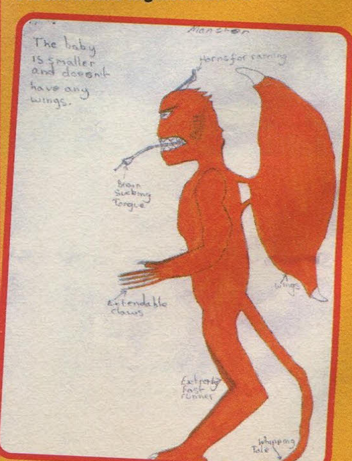
Illustrateci la vostra idea più dettagliatamente possibile. Mandateci anche immagini di come dovrebbe apparire il gioco, schizzi dei personaggi, qual è il loro aspetto e come funziona il gioco. Includete più particolari che potete e speditecelo. Potrete comparire su questa pagina!

IL VINCITORE DI QUESTO MESE

Il migliore di questo mese è un killer bionico, The Saviour, con la sua ricca gamma di armi. Gli serviranno, visti i terrificanti nemici che lo aspettano in agguato!



Questo diavolo arancione è solo uno dei cattivi che The Saviour dovrà fronteggiare. Notare gli artigli estensibili, le gambe agilissime e la terrificante linguaccia. Brrr...



computer store



CS GIOVE Explorer 2733N



733 MHz

CS GIOVE Explorer 2733N

* Telaio Medium Tower ATX
* **Processore Intel® Pentium® III 733 MHz**
* Scheda madre **bus 133 MHz** e controller **ULTRA ATA/66** integrato nel Chip Set VIA
* 64 Mbyte memoria sincrona
* Disco Fisso **15 Gbyte Ultra ATA/66**
* Scheda grafica **Riva TNT2 AGP 4X con 16 Mb**
* **Lettore CD-ROM 48x**
* Scheda audio Sound Blaster compatibile
* **Modem fax 56Kflex e V.90**
* **Sistema Operativo Microsoft® Windows® 98**
* Monitor opzionale
* Tastiera + mouse Logitech a 3 tasti

Lit. 1.999.000 (€ 1032.40) IVA Compresa

I NOSTRI PUNTI VENDITA

* **AREZZO (Sansepolcro)**
  via Niccolò Aggiunti, 78
  0575-735.890
* **ASCOLI PICENO (FERMO)**
  via C. da Mossa, 45
  0734-226.040
* **BERGAMO**
  via Noli, 10/b
  035-236.309
* **BOLOGNA**
  viale Silvani, 12/a
  051-552.306
* **BRESCIA**
  via Corsica, 231
  030-242.5939
* **BRINDISI (OSTUNI)**
  via V. Emanuele II, 174
  0831-305.867
* **CAGLIARI**
  via Simeto, 13
  070-272.097
* **COMO**
  via G. Bruno, 3
  031-540.096
* **FIRENZE**
  via Landucci, 5/rosso
  055-666.001
* **FOGGIA**
  c.so Roma, 78
  0881-774.699
* **GENOVA**
  via Pisacane, 108/110 R
  010-588.999
* **LA SPEZIA**
  via G. della Torre, 99
  0187-599.458
* **LECCO**
  c.so Carlo Alberto, 17/b
  0341-369.620
* **LECCO (OSNAGO)**
  via Statale per Lecco, 6
  039-952.0110
* **MACERATA (CIVITANOVA)**
  via Martiri Belfiore, 77 (ss 16)
  0733-819.021
* **MILANO**
  via Porpora, 152
  02-269.644.66
* **MILANO (SEGRATE)**
  via Morandi, 1/D
  02-269.644.66
* **PADOVA (ALBIGNASEGO)**
  largo degli Obizzi, 6
  049-862.6689
* **PERUGIA**
  via della Pallotta, 2/b/3
  075-583.7945
* **SASSARI (OLBIA)**
  via Galvani ang. Galilei
  0789-574.44
* **TREVISO (MONTEBELLUNA)**
  p.zza J.Monnet, 10
  0423-619.841
* **VARESE**
  via Cavour, 35
  0332-234.614
* **VARESE (SARONNO)**
  v.le Rimembranze, 18/20
  02-962.1678
* **VICENZA (SCHIO)**
  via Pio X, 3
  0445-531.904

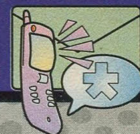
* **Prossime Aperture:**
  MILANO (CINISELLO B.)
  MILANO (CESANO B.)
  MILANO (SEGRATE)
  SASSARI
  ROMA
  TORINO
  Chiamare: 02-269.644.66

Tutte le offerte sono valide sino a esaurimento scorte. I marchi esposti sono di proprietà delle rispetive case, l'immagine è un esempio della gamma Computer Store

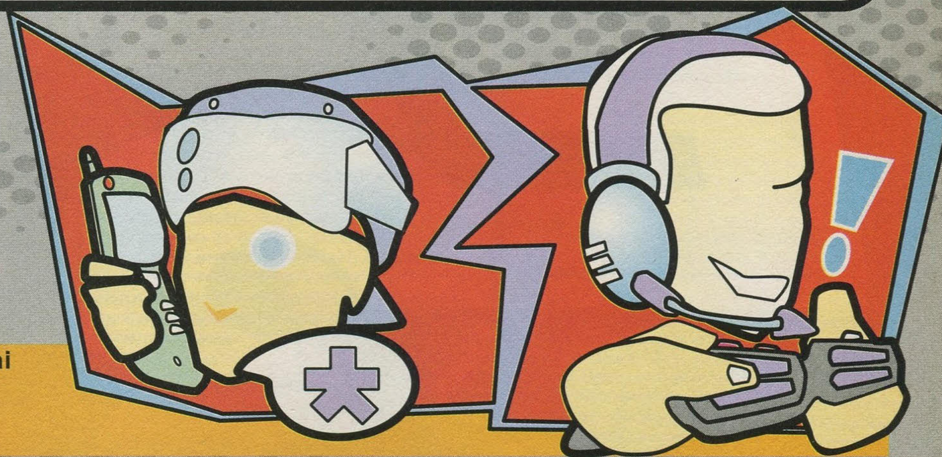
I logotipi Intel Inside® e Pentium® sono marchi registrati; Pentium® III è un marchio di Intel Corporation.

computer store

www.computerstore.it



LA POSTA!



UNA NOTA PER VOI!

Benvenuti alla rubrica riservata ai lettori! Si accettano lettere, foto, recensioni e storie: i migliori contributi saranno pubblicati! Scriviamo la nostra lettera, infiliamola in una busta e spediamola a Games Master, c/o Oku Studio, via Cesalpino 12, 20128 Milano.

Ecco un'altra infornata di opinioni espresse dai più acuti lettori del pianeta. Siamo in totale disaccordo con ciò che qualcuno ha scritto? Allora rispondiamogli e facciamoci sentire!

UNA VALVOLA DI SFOGO

Caro Games Master

La violenza nei giochi fa diventare la gente aggressiva e con un pessimo carattere? Scemenze! Quando sono stressato alla fine di una giornata pesante, non c'è niente che io ami di più del passare tutto il mio tempo libero sulla Rete con giochi tipo Carmageddon 2, Kingpin e Half-Life. Questo genere di titoli mi aiuta a rilassarmi dato che non richiede molto lavoro di cervello e a volte diverte (come spiaccicare i pedoni innocenti sui mattoni dei muri o sparare a distanza molto ravvicinata con un cattivissimo fucile).

Sì, sembri proprio del tutto a posto...

Ogni volta che accendo la TV sento sempre notizie sulla violenza nei giochi, ma nessuno capisce che quelli che ripetono scene dei videogame nella vita reale farebbero la stessa cosa anche con i film.

Allora dici che è colpa dei film?

Penso invece che dovrebbero smetterla di incolpare sempre i videogiochi e capire prima quali individui causano questi problemi. Bisogna intervenire per tempo, secondo me. Queste persone, la maggior parte delle volte, mostrano il loro lato violento molto prima di compiere un crimine, allora perché non dare loro l'aiuto di cui hanno bisogno prima che arrivino a tanto? Oh, e un'altra cosa, volete sapere quale gioco mi fa venire rabbia e mi rende violento? Sì, esatto, Sim City 3000! Ogni volta che costruisco una città decente i cittadini trovano sempre (e dico sempre) qualcosa di cui lamentarsi, forzandomi a distruggerla e a causare la morte di milioni di persone creando tutti i tornado e i terremoti che il PC riesce a gestire!

Mario Rossani, via e-mail



▲ Cerchi guai? Cerchi guai? Beh, li hai trovati.

Non siamo d'accordo. Secondo noi i videogiochi influenzano VERAMENTE il modo di agire di una persona, perché ogni volta che giochiamo con Pokémon sentiamo il bisogno di andare fuori e di lanciare palle a tutti gli animaletti.

UN VIAGGIO NEL SUONO

Caro Games Master

Stavo giocando ieri con la mia copia quasi completamente consumata di Resident Evil sul N64 quando ho scoperto che premendo il tasto per azzerare il volume Resident Evil scompariva per essere rimpiazzato da un gioco per niente pauroso e del tutto ingiocabile.

Quale? Ce ne sono tanti...

Penso che questo possa servire di esempio a tutti i creatori di giochi perché non dimentichino l'area spesso ignorata degli effetti sonori.

Andrea Solti, via e-mail.

Hai veramente ragione sul suono; hai mai provato a giocare a Quake3 ascoltando S Club Seven? Togile un po' di intensità... all'album.

AVANZI PER PC

Caro Games Master

Come bambino povero e poco amato, che ha sofferto le privazioni

Ehi, amico, Games Master ti vuol bene...

ci sono solo alcune cose che voglio in questo mondo: la prima è Sarah Michelle Gellar in una vasca da bagno piena di panna e la seconda è una versione per PC di Tekken e/o Street Fighter Alpha 3. Il mercato per PC non offre praticamente nessun gioco decente in stile picchiaduro.

Ora so che i PC costano una fortuna (anche per la loro grafica superiore) ma si potrebbero comunque produrre un po' di picchiaduro per far felici i fan.

Allora, vedremo mai Tekken 3 su PC?

Luca Orsi, Empoli

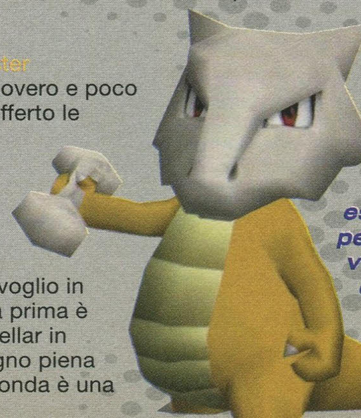
I picchiaduro veramente decenti come Street Fighter 2 sono usciti con l'avvento delle console e dei joypad. Di conseguenza i PC, con i loro joystick, hanno iniziato a non ospitare più picchiaduro. Se hai veramente bisogno di un gioco decente di combattimento prova Virtua Fighter 2.

MAL DI CERVELLO

Caro Games Master

Ho letto parecchio sui giochi al cellulare. Ora, tutti noi amiamo giocare per lunghi periodi, ma questa potrebbe diventare presto una pessima abitudine. Perché? Beh, si pensa che i cellulari emettano radiazioni collegate all'insorgenza di tumori al cervello. Sarà comunque un'idea di successo, perché la maggior parte della gente possiede un cellulare.

Simone Inghi, Torino



Non pretendiamo di essere degli esperti ma i cellulari possono essere dannosi perché si tengono vicino alla testa, dove si trova il cervello, ma non è così se li usiamo per giocarci.

E3 2000

Games Master ha scelto il meglio della più grande fiera dei videogiochi del mondo!



L'E3 si svolge ogni estate negli Stati Uniti. Si tratta di una occasione in cui la quantità non manca mai, ma l'E3 2000 di Los Angeles ci ha riservato anche una notevole dose di qualità e perfino qualche sorpresa...
L'attrazione principale era lo stand del Dreamcast. Sebbene sia ormai tramontata in Giappone e vada a rilento in Europa, è chiaro che questa console sta impazzando negli Stati Uniti. Lo stand ha presentato nuovi fantastici titoli e l'ambizioso servizio on-line di Sega, Seganet. La sorpresa più grossa l'hanno riservata i prodotti per PlayStation e PlayStation 2, che sono apparsi relativamente fiacchi in confronto. Ormai tutti si stanno rendendo conto che la PlayStation 2 non ha ancora nemmeno un titolo davvero grande. Abbiamo comunque trovato qualche articolo interessante e la presenza di Metal Gear Solid 2 ha aiutato non poco la PlayStation 2. La delusione forse maggiore è stato il cattivo stato della produzione per PlayStation. La nostra amata console sembra un po' invecchiata e Dino Crisis 2 pare il titolo migliore. Per fortuna c'era Final Fantasy 9 a ravvivare un po' la situazione. Pochi i giochi per PC originali o ricchi di ispirazione: la scelta dei titoli era abbastanza vasta, ma nessuno di essi ci è sembrato straordinario. Wolfenstein non era male, però! L'XBox ha fatto il suo primo debutto in pubblico; purtroppo però non c'erano giochi, ma solo demo. Bah! Nel frattempo, il Nintendo 64 ha sorpreso tutti presentando una serie di titoli per l'inverno assolutamente da avere; quanto al Game Boy, si fa sempre più imponente... ed è tutto merito di Pokémon. La mania è tutt'altro che finita... Diamo allora un'occhiata ai migliori articoli dell'E3 2000. Facciamo un bel respiro...







METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY



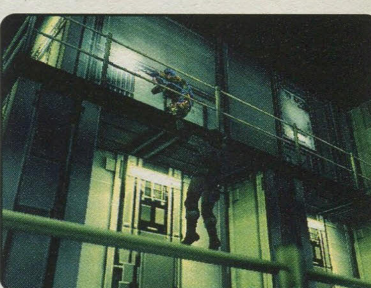
Senza dubbio era questo il piatto forte della fiera. D'accordo, non si è trattato che di un filmato da 11 minuti, visto che alla pubblicazione manca ancora un anno: ma era questo l'argomento di tutte le conversazioni.

Hideo Kojima, il genio creatore di Metal Gear Solid, ha presentato in anteprima un filmato che, ha garantito, era composto al 100% da immagini tratte dal gioco. Abbiamo visto Solid Snake lanciato su una nave cisterna che trasportava Metal Gear Rex, il più moderno e potente dei Metal Gear, progettato appunto per combattere contro altri Metal Gear in possesso delle forze nemiche. Nel giro di pochi secondi la nave viene sopraffatta da soldati nemici. Ha così inizio una nuova battaglia in cui Snake affronta dozzine di nemici, svicolando qua e là in un tripudio di straordinari dettagli. Lo stesso Snake è decisamente più corposo: è possibile vedere le espressioni del suo volto quando abbatte una guardia con un proiettile narcotizzante, o quando starnutisce in una nube di farina facendosi scoprire da cinquanta nemici... Classico! Luci, ombre ed effetti, come la pioggia che rimbalza sulle superfici dei corpi e una indimenticabile sequenza al rallentatore in stile Matrix, erano tutti di un realismo sbalorditivo. In altri punti del filmato Snake si dondola da un davanzale per evitare una guardia, nasconde i corpi dei soldati negli armadi e utilizza una nuova, entusiasmante prospettiva in prima persona per sparare in un piede a una guardia protetta da uno scudo! Non dimentichiamo poi la sparatoria nel bar, in cui Snake frantuma innumerevoli bottiglie ultra-realistiche a colpi di mitra. In questo stesso numero troveremo altri dettagli in merito!

Editore: Konami **In uscita a:** Autunno 2001!



Snake si fa piccino di fronte al gigantesco Rex imbestialito!





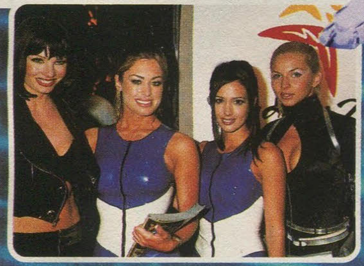








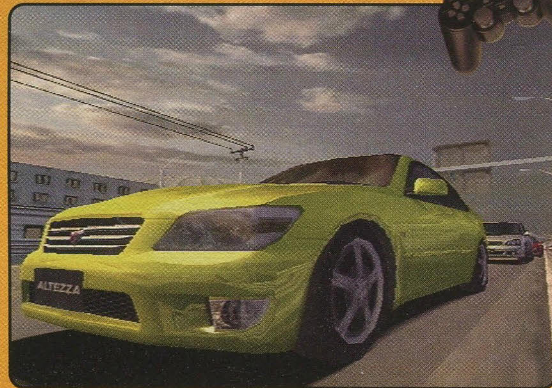
Grazie alla nuova visuale in prima persona potremo abbattere i cattivi con più comodità.





GT 2000









► Non abbiamo mai provato un gioco di corse così fantastico.

◄ Tutti si chiedono se la versione completa riuscirà a essere ancora più elegante.

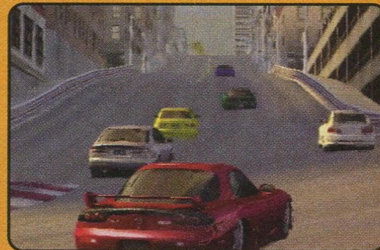




La pubblicazione di Gran Turismo 2000 si avvicina: l'E3 era quindi l'occasione ideale per presentarne il demo.

Ci sono due piste, Laguna Sec e Seattle Circuit, più una varietà di macchine giocabili tra cui la Honda S2000, la Lotus Elise, l'Alfa Romeo 156 e il Maggiolino Volkswagen. Favoloso.

Editore: Sony **In uscita a:** Estate 2000



FIFA WORLD SOCCER CHAMPIONSHIP

Mamma mia! Noi di Games Master non siamo tra gli amanti di FIFA, ma l'intera gamma di titoli sportivi per PS 2 di EA si preannuncia fantastica! FIFA World Soccer Championship è appena uscito in Giappone; da noi lo vedremo sotto il nome FIFA 2001, più o meno in contemporanea con il lancio europeo della PlayStation 2. Dicono che sarà addirittura meglio! **Editore:** EA **In uscita a:** Ora in Giappone

▼ La PlayStation 2 garantisce finalmente a FIFA tutta la potenza necessaria.





▲ Sì, è un'immagine tratta dal gioco! Sul prossimo numero daremo un'occhiata alla versione giapponese, come antipasto per FIFA 2001.



MADDEN NFL 2001

La potenza della PS2 ha consentito a EA di creare un miracoloso NFL.



NBA LIVE 2001

Il miglior videogioco di basket mai visto? Certo che sì!





NHL 2001

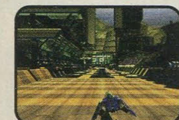
I giochi sportivi di EA sono di un realismo incredibile!

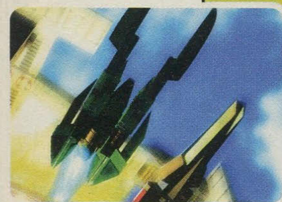


▲ Perfino un titolo di hockey su ghiaccio si merita l'acquisto immediato!

WIPEOUT FUSION

Nessuna fusione, in realtà: si tratta della famosa serie Wipeout rimodellata per la PlayStation 2. Ci sono otto piste nuove, 32 nuovi veicoli e nuovi movimenti: ora le piste potranno descrivere giri della morte, trasformarsi in spirali e impennarsi verso le nuvole per poi piombare giù in verticale! Presto ne sapremo di più.
Editore: Sony **In uscita a:** Inverno 2000







► La grafica è grandiosa e la celebre velocità di Wipeout non è andata perduta.

DRAKAN

Questo gioco di ruolo tridimensionale ci terrà occupati finché Lara deciderà di rifarsi viva. La graziosa Ryn e i suoi draghi ci precipiteranno nel Medioevo!
Editore: Sony **In uscita a:** Inverno 2000







▲ Ryn potrebbe contendere a Lara la ribalta della PlayStation 2





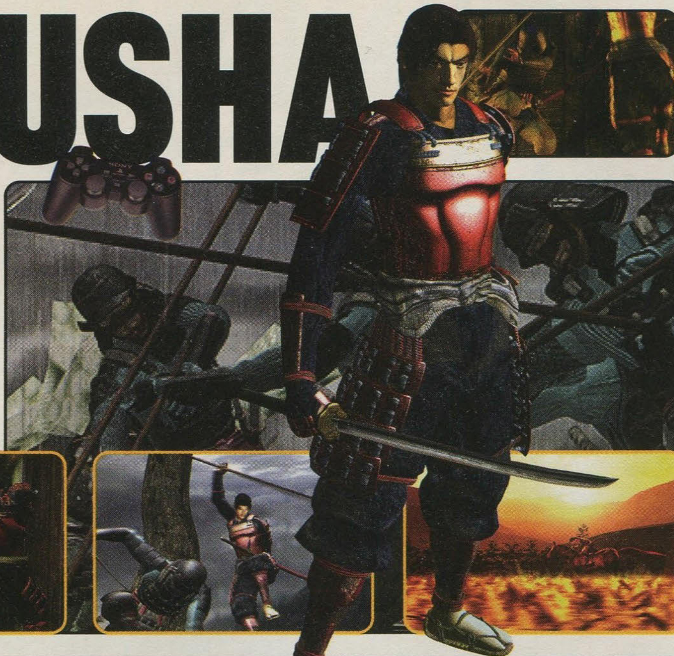
◄ Con un milioncino di poligoni in più sullo schermo sarà grandioso. Teniamolo d'occhio.

FERRARI 360

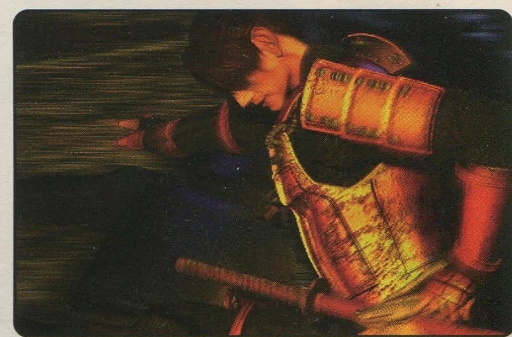
Nello stesso filone realistico di Driving Emotion e GT, ecco questo gioco con licenza Ferrari prodotto dai signori del wrestling di Acclaim. Sviluppato in Inghilterra da una piccola squadra, Ferrari 360 mette il celeberrimo bolide al nostro comando. Il gioco è ancora agli inizi e per il momento ha un aspetto tipicamente stile PC. C'è tutto il tempo, comunque, per una ripulita per la PlayStation 2. **Editore:** Acclaim **In uscita a:** Primavera 2001



ONIMUSHA



Previsto per PlayStation e poi trasferito alla PS2, questo epico titolo ambientato nell'antico Giappone è il Resident Evil della prossima generazione!
Si direbbe che gran parte della potenza della PlayStation 2 sia stata impiegata per i dettagliatissimi personaggi, mentre gli sfondi sono pre-renderizzati in stile Resident Evil.
Editore: Capcom **In uscita a:** Inverno 2000



▲ Ogni personaggio è composto da 10.000 poligoni: praticamente quelli che comparivano in un'intera schermata di un gioco per la vecchia PlayStation!

▼ È una storia d'amore, tradimento e violenza ambientata nel Giappone del 1560 creata dagli stessi autori della trama di Resident Evil. Grande!










Il gioco di squadra è essenziale per battere avversari come questo.

SUMMONER






Questo sì, ci voleva: un gioco per PS2 in cui potessimo veramente perderci.
Summoner, per PS2 e PC, è un gioco di ruolo che unisce a una massiccia dose di esplorazioni alcune favolose scene di combattimento in tempo reale, in cui potremo guidare la nostra squadra di avventurieri contro giganteschi e malvagi nemici. **Editore:** THQ **In uscita a:** Inverno 2000

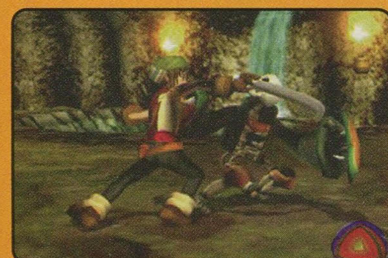
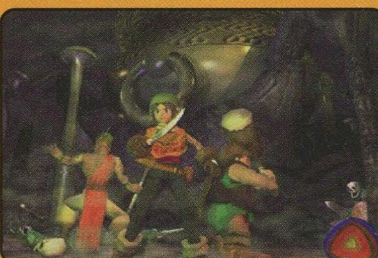


DARK CLOUD

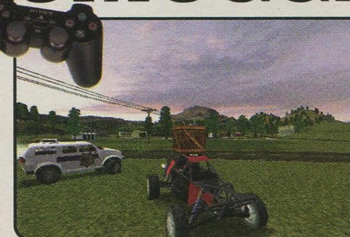
Clone di Zelda per PS2, questo gioco di ruolo offre una sorprendente funzione che consente di preparare noi stessi il mondo del gioco!
Editore: Sony **In uscita a:** Inverno 2000





SMUGGLER'S RUN

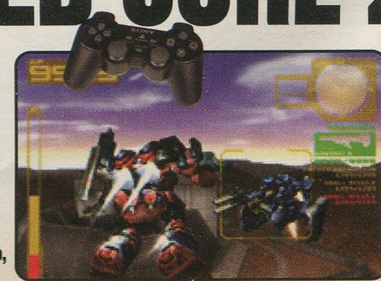


Il migliore tra i giochi per PS2 prodotti da terzi è una ripresa del tema del paesaggio sconfinato in cui sfrecciare a bordo di entusiasmanti macchinine.
Dovremo battere gli avversari su terreni insidiosi, raccogliere bottino e trasportarlo all'altra estremità della mappa. La grafica è notevole. **Editore:** Take 2 **In uscita a:** Inizio 2001

ARMOURED CORE 2

Potrebbe sembrare il solito gioco di robot, ma in realtà è un ottimo sparatutto strategico.
Il giocatore impersona un enorme robot dotato di cannoni pesanti e AMMAZZA TUTTI! Davvero notevole.
Editore: Sony **In uscita a:** Inverno 2000

► L'originale per PlayStation ha riscosso un buon successo, ma questo seguito per PlayStation 2 farà piazza pulita.

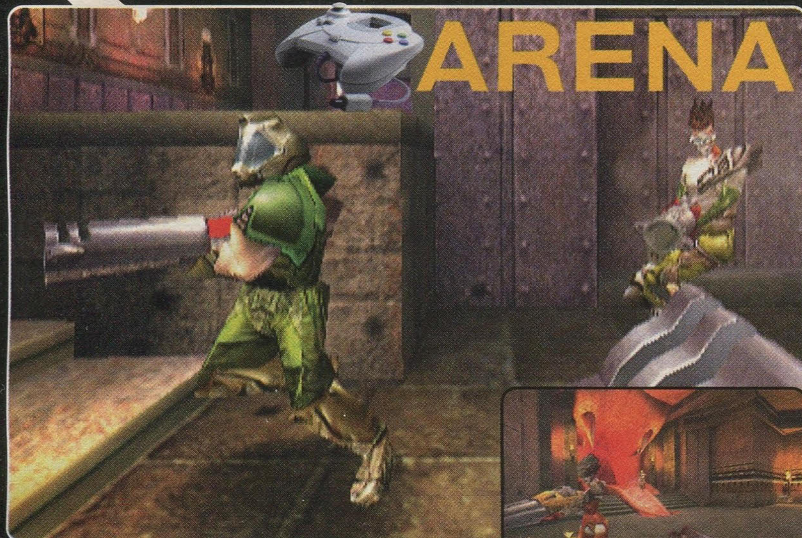


QUAKE 3 ARENA

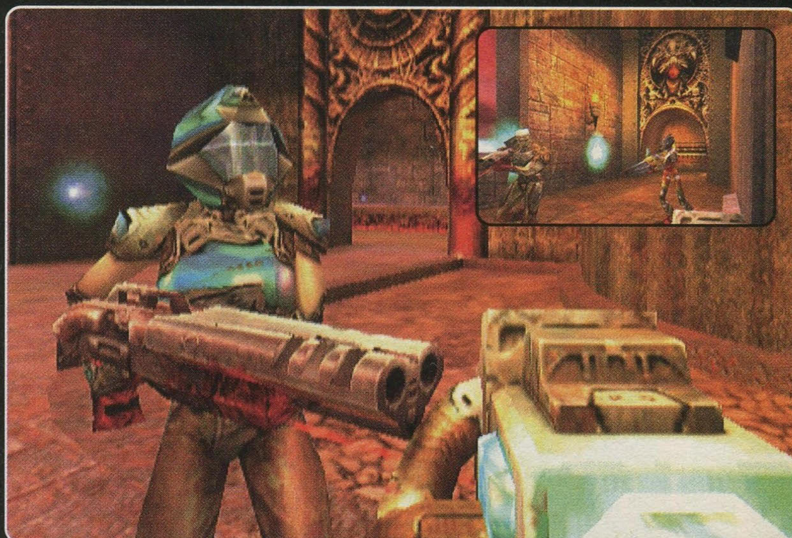


La versione per DC di Quake 3 Arena per PC è ottima! Sebbene molte opzioni non fossero accessibili, la modalità a giocatore singolo e quella a più giocatori funzionavano alla grande!

Editore: N.D. **In uscita a:** Inverno 2000



▲ Ficchiamo un razzo in questo tizio: scopriremo che l'uomo può volare... Tutte le fantastiche armi dell'originale per PC sono pronte a fare fuoco.



▲ Ecco un'immagine tratta dalla versione per Dreamcast. Sega promette che sarà pronto e abilitato al gioco su Internet in tempo per Natale! Molto presto ne riparleremo.

18 WHEELER





▲ In tutto fanno 36 ruote, giusto?



▲ La visuale dall'interno dell'abitacolo garantisce una sensazione eccezionale!



Si prende Crazy Taxi, si aggiungono delle piste e si sostituiscono i taxi con camion... ed ecco fatto! Caratterizzato da emozioni simili a quelle di Crazy Taxi, 18-Wheeler è un gioco di corse in cui il giocatore guida il suo mezzo per l'America in una serie di gare.

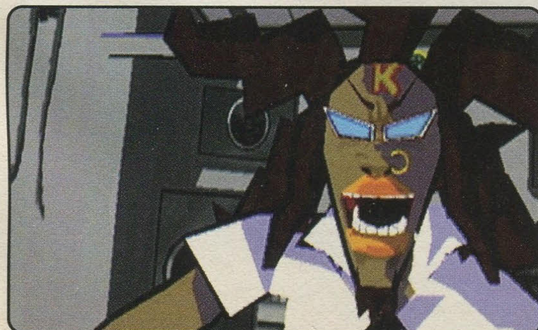
Editore: Sega **In uscita a:** Ottobre

JET SET RADIO

Era il gioco più originale e dall'aspetto più fantastico di tutta la fiera... Si tratta di schizzare sugli skateboard attraverso città futuribili: siamo i membri di una gang di autori di graffiti impegnati a lasciare il loro marchio nei punti più in evidenza della città. La grafica a cartoni animati ne fa un gioco unico nel suo genere!

Editore: Sega **In uscita a:** Ottobre 2000









▲ L'azione in terza persona a base di skate è divertente e originale, ma a impressionare davvero è la grafica a due e tre dimensioni. Molto presto ne sapremo di più.

SAMBA DE AMIGO

Alla faccia, che razza di novità bizzarra! Dopo Beatmania e Dance Dance Revolution, ecco un gioco Sega dedicato alle maracas! Per vincere dovremo infatti agitare due comandi simili a questi strumenti: è il nuovo PaRappa!

Editore: Sega **In uscita a:** Ottobre 2000





▲ Ciò che non si vede in queste immagini è la figura da fesso che fa il tizio che sta giocando...



ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Ci sono i giochi di wrestling, i picchiaduro e... Ultimate Fighting Championship. Ispirata al violentissimo "sport" americano, questa combinazione di prese in stile wrestling e calci e pugni da picchiaduro presenta una violenza che farà strillare di gioia gli amanti di ECW! Un titolo da tenere d'occhio...
Editore: Crave **In uscita a:** Ottobre





▲ La versione per Dreamcast appare particolarmente allettante.
◄ Meno commedia e più violenza devastante!

METROPOLIS STREET RACER



OK, è più di un anno che se ne parla, ma ormai Metropolis Street Racer è quasi pronto. La sua grafica particolarmente realistica è lontana anni luce dal classico stile da sala giochi del Dreamcast e ricorda semmai le atmosfere della PlayStation 2. Ne riparleremo presto! **Editore:** Sega **In uscita a:** Inverno 2000

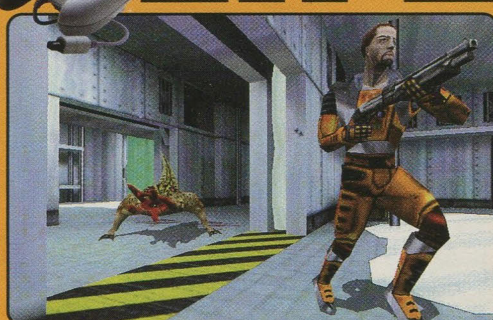


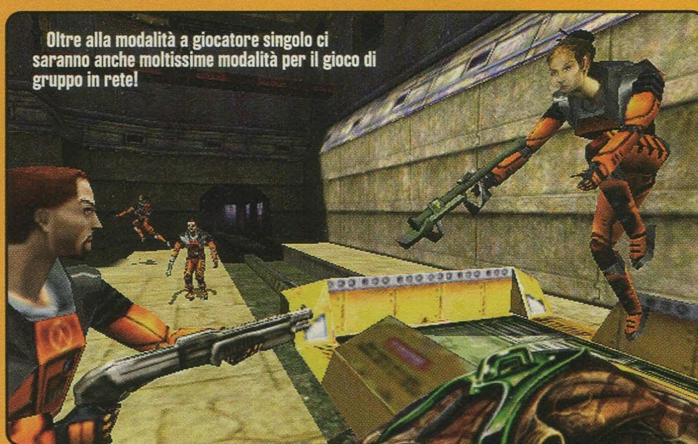




HALF-LIFE

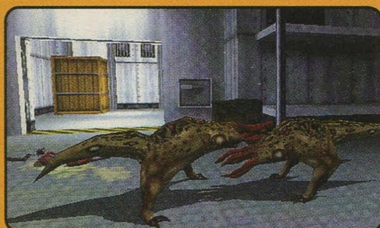
Attesa quanto quella di Quake 3 Arena, la conversione di Half-Life per PC si preannuncia altrettanto fantastica!
I demo alla fiera, sebbene non giocabili, hanno mostrato tutto il meglio e molti dei dettagli del più celebre "ammazza-alieni" sulla piazza. Non parliamo poi delle opzioni per il gioco in rete...
Editore: N.D. **In uscita a:** Inverno 2000





Oltre alla modalità a giocatore singolo ci saranno anche moltissime modalità per il gioco di gruppo in rete!

◄ Abbiamo sempre desiderato di giocare con Half-Life ma non possiamo permetterci un PC? È il nostro momento!



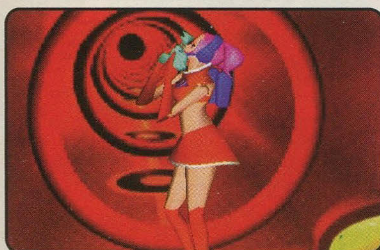
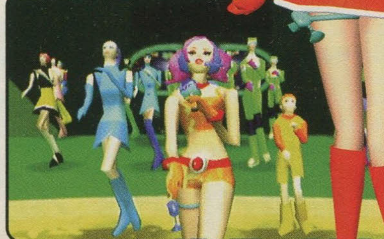


SPACE CHANNEL 5

Altre bizzarrie ritmiche in arrivo: Space Channel 5 riprende il discorso interrotto da PaRappa!
La star è Ulala, una specie di Britney Spears fantascientifica che potremo guidare in numeri di ballo assortiti.
Editore: Sega **In uscita a:** Ottobre



◄ PaRappa the Rapper non faceva tanto effetto.

SHENMUE



Abbiamo potuto giocare con una versione di Shenmue in inglese... ed è eccezionale!
Questo gioco di ruolo, dal realismo allucinante, è semplicemente perfetto. Ci terremo informati sull'ancora vaga data di pubblicazione in Europa.
Editore: Sega **In uscita a:** N.D.

FERRARI 355

La conversione per Dreamcast di questo titolo da sala giochi era l'attrazione dello stand di Acclaim. L'aspetto del classico gioco Sega era perfetto come sempre, così come la sua manovrabilità. **Editore:** Acclaim **In uscita a:** Inverno 2000



FINAL FANTASY 9

Il demo, sebbene non giocabile, ha deliziato il pubblico della fiera. Il nuovo Final Fantasy sarà ancora più semplice e divertente da giocare e i suoi grandi personaggi mostreranno emozioni ancor più realistiche. Grandioso! **Editore:** Crave **In uscita a:** Inverno 2000



SILVER

Credevamo che tutti i migliori giochi di ruolo fossero riservati alla PlayStation... ma ecco Silver per Dreamcast. È una perfetta conversione dell'originale per PC, con piccoli e graziosi personaggi poligonali che esplorano un mondo tridimensionale. **Editore:** Infogrames **In uscita a:** Settembre





▲ È vasto ed entusiasmante: i suoi dialoghi e la sua complessa trama ci terranno incollati al video.

LEGEND OF DRAGOON



▲ Nel corso dell'avventura dovremo scegliere una sposa e quindi giocare nei panni di nostro figlio!

Non esiste solo Final Fantasy 9. Anche Sony Japan ha pronto il suo gioco di ruolo. E si direbbe perfino migliore di Final Fantasy 9! Le scene di combattimento presentano una grafica tra le più splendide mai viste sulla PlayStation e i combattimenti in tempo reale entusiasmeranno anche gli appassionati dell'azione. Presto ci ritorneremo sopra. **Editore:** Acclaim **In uscita a:** Inverno 2000

SEAMAN

Attenzione, arriva Seaman! In questa "simulazione di vita" dovremo parlare con un pesce dal volto umano mediante un apposito microfono... **Editore:** Sega **In uscita a:** Inverno 2000

► Parlare con un uomo-pesce e allevarlo in stile Tamagotchi? Sarà proprio il caso?

MAG FORCE RACING



▲ OK, è un'imitazione di Wipeout... ma bisogna vederlo in movimento. È una meraviglia.

Arriva il Wipeout per Dreamcast... era ora! L'azione è eccellente... e la grafica pure! **Editore:** Crave **In uscita a:** Ottobre

PARASITE EVE 2

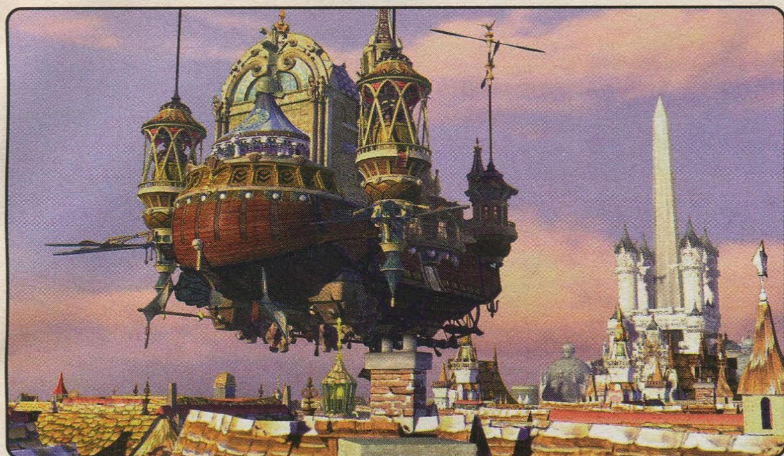


▲ La combinazione tra gioco di ruolo e frenetiche scene d'azione è strepitosa.

Proprio così! Il primo gioco non è mai uscito, ma grazie al cielo potremo goderci il secondo, ancora migliore! Abbiamo sempre avuto un debole per Aya Brea, il poliziotto newyorchese a caccia di virus. Il gioco è un incrocio tra Final Fantasy e Resident Evil, zeppo di stranezze raccapriccianti. Mmm! **Editore:** Crave **In uscita a:** Ottobre













FEAR EFFECT RETRO HELIX

Dopo il successo del grandioso gioco originale, ecco pronto il seguito.
Tutto sembra più o meno invariato, ma la buona notizia è che non ci saranno tutte le morti casuali dell'originale. Una nuova ragazza, Rain Qin, andrà a unirsi a Hana: l'avventura raddoppia.
Editore: Eidos
In uscita a: Inizio 2001


▲ Il sistema a base di splendidi sfondi e graziosi personaggi a cartoni animati è invariato.


▲ I combattimenti sono in tempo reale: gli attacchi vengono scatenati attraverso rapide pressioni dei pulsanti.











FRONT MISSION 3

Un gioco notevole di Square.
È l'ultimo titolo di una serie di giochi a base di robot, che metterà alla prova il nostro cervello.
Editore: Crave **In uscita a:** Ottobre



CRASH BASH

Un nuovo gioco di Crash Bandicoot!
È un gioco di combattimento e azione a più giocatori piuttosto simile al vecchio Poy Poy. Scegliamo un personaggio di Crash e affrontiamo fino a quattro amici in una gara a base di casse da spaccare!
Editore: Sony **In uscita a:** Inverno 2000


▲ Assomiglia alle scene con i boss della serie Crash, ma ora potremo giocarci contro i nostri amici o personaggi controllati dal computer.

DINO CRISIS 2

Sono tornati! I lucertoloni protagonisti del clone di Resident Evil prodotto da Capcom hanno di nuovo fame.
Stranamente, il gioco abbandona l'universo poligonale dell'originale in favore di sfondi pre-renderizzati in stile Resident Evil...
Editore: Capcom **In uscita a:** Ottobre


▲ Riecco gli pterodattili attaccare Regina dall'alto!


◄ Questa volta gran parte dell'azione è ambientata nella giungla.



007 RACING

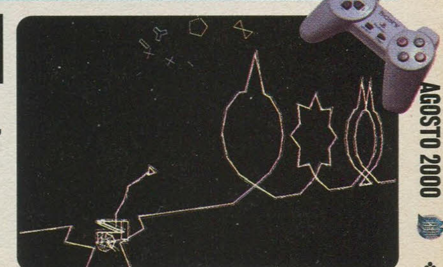


Salve, 007 Racing. Ti aspettavamo... o no?
Che idea sarebbe questa? Infilare tutti i veicoli, le macchine e l'entusiasmante arsenale dei film di James Bond in un gioco di corse?! Folle, ma si preannuncia niente male: al timone ci sono gli autori di Max Power Racing...
Editore: EA **In uscita a:** Ottobre

◄ Naturalmente c'è la Aston Martin DB5 di Goldfinger, più le varie Lotus, BMW e 2 Cavalli di Bond!

VIB RIBBON

Qui si va completamente fuori di testa... D'altra parte, cosa potevamo aspettarci dall'autore di PaRappa the Rapper?
Ecco qua. Si tratta di inserire un qualsiasi CD musicale nel gioco, per poi far ballare un coniglio a cartoni animati al ritmo della musica stessa... Pazzesco, ma non male.
Editore: Sony **In uscita a:** Settembre


▲ Sì, è davvero così: uno schermo nero con una linea bianca oscillante e strane sagome che svolazzano. Notevole...

DINOSAUR PLANET

Rare ha sfornato una batteria di meraviglie destinate a salvare il destino del Nintendo 64. Tra esse c'è questo notevole titolo a base di dinosauri.
Gli eroi Sable e Krystal devono combattere "il male" per salvare il loro pianeta infestato dai dinosauri. Gli ottimi dialoghi e la trama possono rivaleggiare con quelli di Zelda!
Editore: Rare **In uscita a:** Inverno 2000



▲ Nella foto ovviamente non si vede, ma in questo gioco c'è una quantità di dialoghi incredibile.



▲ Dinosaur Planet si preannuncia come la risposta di Rare a Zelda... e i suoi creatori ci sanno decisamente fare.







CONKER'S BAD FUR DAY

Ricordiamo quando Conker era un grazioso platform game?
Sorpresa... ora Conker è zeppo di parolacce e di violenza: dovremo guidare il nostro amichetto peloso attraverso un mondo da incubo, dove nulla va come dovrebbe. Il risultato è molto originale e un po' inquietante... Se la realizzazione sarà all'altezza potrebbe diventare un classico. Ci terremo informati...
Editore: Rare **In uscita a:** Inverno 2000



RESIDENT EVIL ZERO

Ecco un Resident Evil in esclusiva per il Nintendo 64.
Controlleremo Rebecca Chambers e Billy Coen, membri della squadra S.T.A.R.S. originale, inviati in una tenuta di Raccoon City. L'azione è ambientata prima di quella del primo gioco. Che brividi...
Editore: Capcom
In uscita a: Inverno 2000





BANJO TOOIE

È un seguito del celebre platform game, pieno di classica magia Rare.
A una prima occhiata assomiglia molto all'originale, ma la possibilità di dividere i due personaggi svolazzando qua e là con Kazooie apre ogni sorta di nuove possibilità. Sarà uno dei successi garantiti del Natale 2000.
Editore: Rare **In uscita a:** Inverno 2000



MICKEY'S
SPEEDWAY USA



È una specie Diddy Kong Racing con contorno di personaggi Disney, in cui potremo guidare Topolino e compagni lungo numerose piste americane.
Editore: Rare **In uscita a:** Ottobre

MARIO TENNIS

Sul Game Boy è fantastico? Sul Nintendo 64 è ancora meglio!
C'è tutta la famiglia di Mario e ogni personaggio ha abilità e bonus diversi. Gioco! **Editore:** Nintendo **In uscita a:** Ottobre



PAPER MARIO

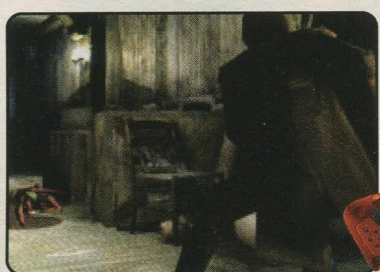


Noto con il titolo di Super Mario RPG2, questo gioco fa ora rotta per gli USA.
Ne riparleremo sul prossimo numero. **Editore:** Nintendo
In uscita a: 2001

ALONE IN THE DARK

Ecco il gioco che ha rivoluzionato l'approccio all'orrore e alla sopravvivenza... Edward Carnby è tornato e va a caccia delle soprannaturali tavole Abkanis nascoste su una spettrale isola zeppa di trappole. Prepariamoci al terrore...

Editore: Infogrames
In uscita a: Inverno 2000



▲ E pensare che Alone in the Dark ha dato vita all'intero genere. Inchinatevi, Resident Evil e Silent Hill!

▼ Quando spostiamo il personaggio, la telecamera si produce in inquadrature storiche.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

È tornato! Il titolo che ha dato origine a Doom e a Quake ha ora tutta la potenza del motore di gioco di Quake 3. Facciamo fuori i maledetti nazisti!

Editore: Activision
In uscita a: Ottobre



▲ Al momento si può definire il più spettacolare sparatutto in prima persona del mondo.

SACRIFICE

Un tempo Shiny non commetteva un solo errore. Poi sono arrivati Wild 9, RC Stunt-copter e Messiah... Questa nuova "simulazione divina di combattimento" però si appresta a rimettere a posto le cose. Grazie all'abilità di animare simultaneamente









C&C RENEGADE

Questo titolo in terza persona è quasi pronto. **Editore:** EA **In uscita a:** Inverno 2000



BLACK & WHITE

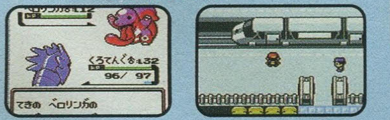


Si può dire ciò che si vuole di Peter Molyneux: sta di fatto che il suo gioco, la cui produzione ha richiesto un milione di anni, si presenta bene. Se poi la sua complessa azione sarà all'altezza, nessuno può dirlo.

Editore: EA
In uscita a: Ottobre

POKEMON GOLD & SILVER

L'invasione di Pokémon continua... ma in Europa dovremo aspettare l'inizio del 2001! Ci sono un nuovo mondo da esplorare e nuovi mostri! **Editore:** Nintendo
In uscita a: Easter 2001





▲ Per il momento dovremo accontentarci delle versioni blu, rossa e gialla.



THE LEGEND OF ZELDA
MYSTICAL SEED OF POWER

L'ultimo episodio di Zelda è pronto. In questo gioco il passare delle stagioni modifica il mondo del gioco...

Editore: Nintendo **In uscita a:** Inverno



DONKEY KONG COUNTRY



Questo sì che fa la sua figura! Praticamente è l'originale per SNES, stipato in una cartuccia per il Game Boy! Un vero miracolo!

Editore: Rare **In uscita a:** Settembre

PERFECT DARK

Cosa? Perfect Dark per Game Boy? Proprio così: lo stile è quello del recente e favoloso Metal Gear Solid. Ne riparleremo presto.

Editore: Rare **In uscita a:** Ottobre



WARIOLAND 3



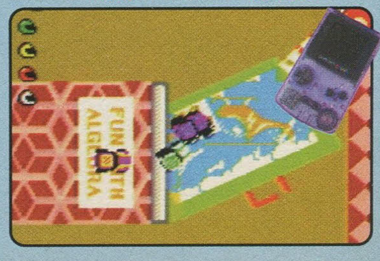
Come Donkey Kong, questo titolo delizierà tutti gli appassionati dei platform game. Contiene 245 livelli giganteschi e Wario si sviluppa apprendendo nuove abilità. La recensione sul prossimo numero.

Editore: Rare **In uscita a:** Settembre

MICRO MACHINES 3

Questo titolo di THQ imita con classe la veste 3D del piccolo grande gioco di corse.

Editore: THQ **In uscita a:** Ottobre



HASTA LA F



Numero Verde

800-821177

Da 15 anni nello sviluppo e nella distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli per Playstation e CD-Rom, da quest'anno anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy®. Microids è presente anche in Italia, a Milano, nella nuova sede di Largo la Foppa, 2.

www.microids.com Per informazioni commerciali contattaci oggi stesso: **sales.it@microids.com**

ORMICA, SIEMPRE!

E' ARRIVATA LA RIVOLUZIONE

Il gioco che ti ribalterà sulla sedia, uno dei più spettacolari titoli mai sviluppati è disponibile nei migliori negozi.

Il gioco (chiamarlo così sembra riduttivo) ti offre strategia, simulazione e avventura.

Il suo rivoluzionario motore 3D integrale permette una totale interattività, illimitati punti di vista e una longevità fuori dall'ordinario, grazie alla molteplicità di parametri di comportamento (20) e relativi livelli di intensità (14) in combinazione fra loro: possibilità e varianti praticamente infinite.

Scienza, natura ma soprattutto avventura: il formicaio è una vera civiltà che si affida completamente alla tua intelligenza, furbizia e sensibilità, per la sua sicurezza, la sua prosperità, il suo mantenimento e persino per il morale (!) delle sue truppe.

Se ti sembra troppo le rivoluzioni non fanno per te.

L'IMPERO DELLE FORMICHE









MICROÏDS

fallo per gioco.



Games Master

La Guida



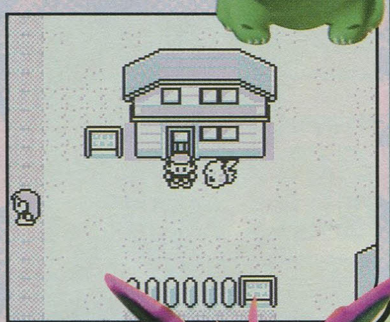
I TRUCCHI DEGLI ULTIMI GIOCHI - I TRUCCHI DEGLI ULTIMI GIOCHI - I

Pokémon Special Pikachu Edition

Facciamoci sotto: c'è un intero mondo di creature da acchiappare e Games Master ci ha scelti per essere Re di Pokémon!

PALLET TOWN

Quando lasciamo la città, il professor Oak ci mette in guardia dai pericoli del Wild Pokémon. Seguiamo il vecchio saggio nel suo laboratorio per vedere qualche Pokémon. Nelle versioni Rossa e Blu potremo scegliere tra Bulbasaur, Charmander e Squirtle, ma il nostro arcinemico Gary sceglierà comunque un Pokémon che abbia un vantaggio sul nostro. Nella versione Gialla avremo Pikachu! Vedremo presto il nostro Pokémon in azione, perché Gary ci sfiderà a combattere! Mandiamolo dalla mamma a farsi medicare.



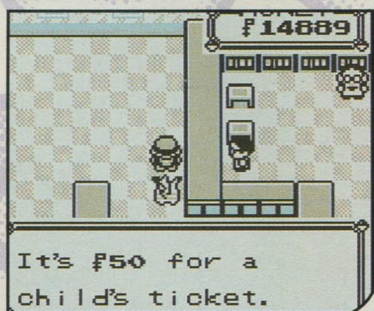
VIRIDIAN CITY

Non possiamo ancora catturare alcun Pokémon, ma vale la pena di affrontare tutti quelli che incontriamo, per fare esperienza. Prendiamo una pozione dal tipo amichevole sulla strada di Viridian City e, una volta arrivati, dirigiamoci verso il Poké Mart e prendiamo il pacchetto per il professor Oak. Consegniamoglielo a Pallet Town: otterremo un Pokédex. Prendiamo anche una mappa dalla sorella di Gary, nel caso ci perdessimo. Ora potremo prendere le Pokeball nel PokeMart di Viridian. Dirigendoci a ovest incontreremo Gary, di nuovo pronto alla rissa: potremo scegliere se combattere o no. Nella versione Gialla, il risultato di questi primi scontri determina l'evoluzione finale del Pokemon iniziale di Gary, Eevee. Nessuno sembra trovarsi a suo agio nel Viridian Gym...



PEWTER CITY

Dovremo attraversare la foresta di Viridian per arrivare a Pewter City, che è zeppa di allenatori di Pokémon ansiosi di combattere e dove gli utenti delle versioni Rossa e Blu troveranno Pikachu, se lo cercheranno bene. Se le cose si mettono male, ritiriamoci a Viridian e ricarichiamoci al Poke Center. Pewter è il luogo in cui incontriamo il nostro primo Gym Leader, Brock. La sua specialità sono i Pokémon tipo roccia: purtroppo per gli utenti della versione Gialla, qui gli attacchi elettrici di Pikachu sono inutili. Per questo ci sono molti Nidoran in giro. Assicuriamoci di prenderne uno e alleniamolo almeno fino al livello 12, perché apprenda l'attacco Double Kick in grado di spaccare la roccia... nelle versioni Rossa e Blu, l'attacco non è accessibile fino al livello 43! Vincendo l'incontro otterremo il Boulder Badge. Il Pewter Museum contiene oggetti interessanti, ma per ottenerli è necessaria la manovra Taglia.



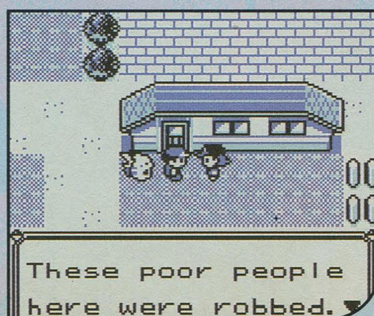
MOUNT MOON

Battuto Brock, siamo liberi di spostarci a est verso Mount Moon. Ricordiamoci di riposare al Poke Centre comodamente collocato all'esterno di Mount Moon! All'interno troveremo frequenti incontri di Pokémon selvatici e moltissimi allenatori pronti a fiaccare le energie dei nostri Pokémon. È un po' un labirinto, ma ci sono un sacco di oggetti da raccogliere e quando saremo presso l'uscita troveremo un paio di fossili di Pokémon: uno di essi sarà nostro dopo lo scontro finale con Team Rocket! Nella versione Gialla troveremo anche Jess, James e Meowth!



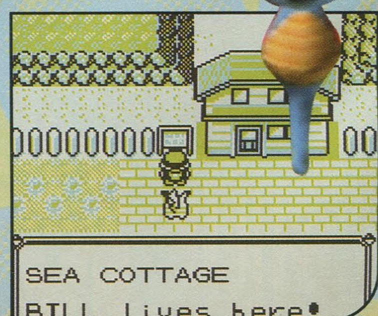
CERULEAN CITY

Se siamo a corto di energia, faremo meglio a filare diritti per la Route 4 verso il Poke Centre di Cerulean. Nelle versioni Rossa e Blu possiamo barattare un Poliwhirl con un Jynx in una delle case; nella versione Gialla otterremo Bulbasaur. Al nostro arrivo troveremo il luogo di un delitto in una delle case e non potremo accedervi finché non avremo visitato il Sea Cottage e avremo battuto la Gym Leader locale, Misty. Utilizza Pokémon acquatici, perciò Pikachu è l'ideale! Vinceremo così il Cascade Badge.



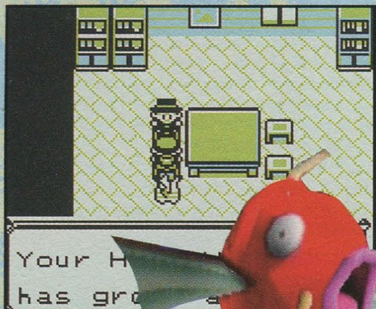
SEA COTTAGE

Sul ponte che si allontana di Cerulean verso nord ci attendono uno scontro con Gary e un sacco di allenatori, ma battendoli otterremo una bella nocciolina brillante. Nella versione Gialla troveremo anche Charmander a gironzolare nell'angolo in alto a sinistra. All'interno del Sea Cottage c'è un bizzarro ibrido umano-Pokemon che dimostra quanto sia pericoloso gingillarsi con la scienza. Aiutando Bill a ritornare normale otterremo un biglietto per la SS Anne.



VERMILION CITY

Riattraversando Cerulean verso sud, potremo passare liberamente attraverso la casa rapinata. Potremo impadronirci noi stessi di qualche oggetto rubato battendo il membro del Team Rocket. Otterremo così il TM28 Dig, utile per fuggire dai sotterranei in caso di difficoltà. Sulla Route 5 c'è un Day Care Centre in cui potremo lasciare un Pokémon ad accumulare esperienza. La strada è chiusa, perciò dovremo imboccare il tunnel sotterraneo per Vermilion City. Nel fan club di Pokémon potremo prendere una ricevuta per la moto, che si trova a Cerulean City. Potremo prendere anche una lenza, ideale per catturare i Magikarp. Per il momento non potremo visitare la palestra, finché non ci saremo imbarcati sulla SS Anne!



SS ANNE

Quanti begli oggetti da raccogliere! È importante prendere tutto: prima di recarci dal capitano, non dimentichiamo il Great Ball nel bidone della cucina! Dovremo inoltre affrontare Gary. Diamogli ciò che merita e troveremo il capitano con il mal di mare! Massaggiandogli un po' la schiena gli daremo un tale beneficio da indurlo a donarci l'HM01 Cut! Occhio: dopo che l'avremo lasciata, la nave leverà le ancore per sempre! Sulla terraferma, proviamo la nostra nuova abilità abbattendo gli alberi che sbarrano la via per Vermilion Gym. All'interno troveremo Lt Surge. Utilizza Pokémon elettrici, perciò usiamo mostri di Terra per vincere il Thunder Badge. Prima di andarcene da Vermilion, chiacchieriamo con Officer Jenny, che ci donerà Squirtle!



DIGLETT'S CAVE

Prima di proseguire andiamo a ovest verso Diglett's Cave. Troveremo un sacco di alberi da abbattere per trovare alcuni oggetti interessanti. Il più importante è l'HM05 Flash, che otterremo da un aiutante del professor Oak come premio per aver raccolto più di 10 Pokémon. Dopo aver esplorato ovunque, senza dimenticare l'ingresso posteriore del Pewter Museum, ritorniamo a Cerulean, attraverso Diglett's Cave o Mount Moon e abbattiamo il cespuglio che blocca l'ingresso est verso il Rock Tunnel.



ROCK TUNNEL

Nel tunnel c'è buio, perciò attrezziamo un Pokémon con il Flash per illuminare il cammino. Ci sono due piani e moltissimi Pokémon da raccogliere e allenatori da affrontare. Sbucati dall'altra parte, ci ritroveremo a Lavender Town, ma non potremo combinare gran che qui; andiamo a ovest attraverso il passaggio sotterraneo fino a raggiungere Celadon City.



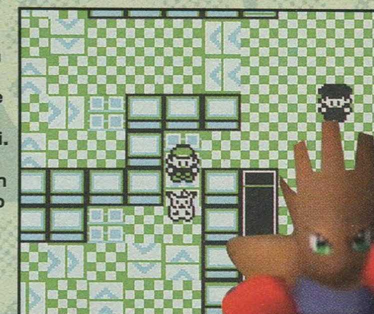
CELADON CITY

Assicuriamoci di visitare il ristorante sul tetto; facciamo assaggiare alla ragazza tutte le bevande del distributore e portiamoci dietro un paio di bottiglie. Tra le altre attrattive ci sono un Poke Doll e qualche pietra elementare. C'è un edificio zeppo di programmatori di giochi: che abbiano qualche segreto in serbo per noi? Giriamo sul retro e saliamo all'ultimo piano per prendere Eevee! La Gym Leader, Erika, usa Pokémon d'erba, perciò usiamo il fuoco per vincere il Rainbow Badge.



GAME CORNER

Battiamo l'allenatore a guardia del poster: dietro c'è un interruttore segreto che da accesso al quartier generale del Team Rocket! La difficoltà principale qui è che una volta saliti sulle piastrelle con le frecce non potremo più fermarci. Scendiamo le scale e prendiamo la chiave dell'ascensore, sorvegliata da un Rocket nell'angolo in alto a destra. Dopo averla presa, saliamo al secondo piano e scendiamo con l'ascensore: battiamo di nuovo Jesse e entriamo nel covo di Giovanni. Usiamo dei Pokemon d'acqua e vinciamo il Silph Scope!



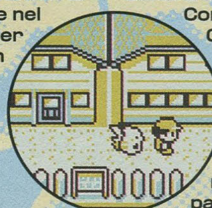
LAVENDER TOWN

Con il Silph Scope in mano potremo esplorare la Pokémon Tower di Lavender. Questo cimitero sopraelevato è zeppo di Pokémon -fantasma, privi di punti deboli! Dovremo anche affrontare nuovamente Gary e quindi una Marowak al sesto piano. Dopo averla battuta dovremo fronteggiare Jesse e James a guardia di Mr Fuji! Salviamo Mr Fuji e, di ritorno alla sua casa, ci donerà il Poke Flute. A Lavender potremo fare visita anche al Name Rater, che ci permetterà di cambiare i soprannomi dei nostri Pokemon!



SAFFRON CITY

Ricordiamo i posti di blocco pieni di guardie assetate? Corrompiamone una con le bevande acquistate nel supermercato di Celadon per avere via libera per Saffron City! Gran parte della città è caduta in mano agli odiosi Rocket, che dovremo affrontare al Silph Co. Si tratta di un'enorme torre a 11 piani, piena di complicati teletrasporti. Dopo numerosi scontri ci ritroveremo all'undicesimo piano, dove il presidente del Silph Co è prigioniero dei malvagi Jesse, James e Giovanni. Se lo porteremo in salvo, il presidente ci donerà una Master Ball.

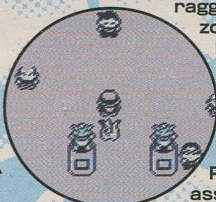


Consegniamo quindi la palla a Copycat per ottenere in cambio il TM31 Mimic e andiamo a trovare lo Psychic per avere il TM29 Psychic. Potremo inoltre ottenere Hitmonchan o Hitmonlee, battendo il maestro di karate nella palestra piccola.

Dirigiamoci verso quella grande, battiamo Sabrina utilizzando mostri-insetto o mostri-fantasma e portiamoci via il Marsh Badge.

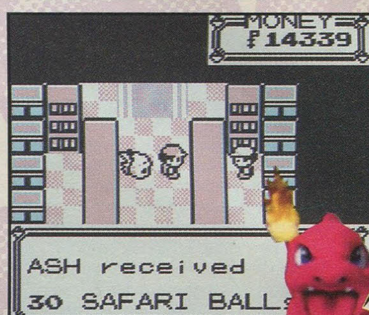
FUCHSIA CITY

Ci sono due ingressi per Fuchsia City, entrambi sbarrati da uno Snorlax: per svegliarlo ci servirà il Poke flute e, dal momento che ce ne sono solo due in tutto il gioco, dovremo assolutamente catturarlo. Dentro una capanna sulla Route 12 troveremo il Super Rod; sulla Route 11 potremo ottenere l'Item Finder da un aiutante del professore. A ovest c'è la Cycling Road, piena di allenatori ansiosi di combattere. Il premio è l'HM02 Fly, che ci consentirà di raggiungere in un baleno tutte le zone già visitate. Lo troveremo sopra l'ingresso della Cycling Road. Nella città di Fuchsia troveremo il Good Rod e affronteremo la Gym Leader locale, Koga. Usa i Pokémon velenosi, perciò assicuriamoci di avere con noi qualche antidoto e di usare i Pokémon di terra e quelli psichici. Vinceremo così il Soul Badge.



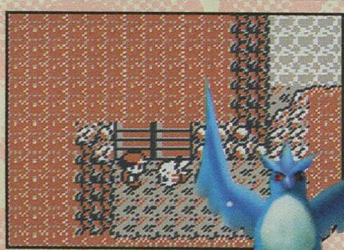
SAFARI ZONE

All'interno della zona Safari potremo impadronirci di tutti i Pokémon in estinzione che riusciremo a prendere con le palle Safari. Ci vuole tenacia, ma ne vale la pena perché ci sono in giro alcuni Pokémon molto rari, oltre ad altri grossi premi: scoviamo la casa segreta nell'Area 3 e metteremo le mani sull'HM03 Surf! Altrettanto importante è la dentiera del guardiano. Se gliela restituiremo ci donerà l'HM04 Strenght!



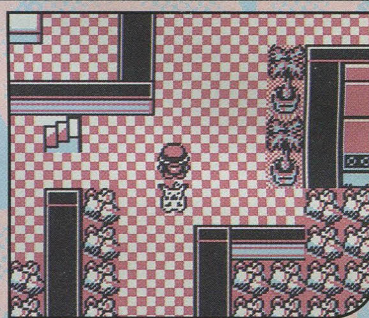
SEAFOAM ISLAND

Sulla spiaggia di Fuchsia troveremo una capanna contenente il gioco segreto del surf di Pikachu. Assegniamo la nuova abilità a un Pokémon adatto e facciamo rotta per Seafoam Island. Nel sotterraneo ci sono molti Pokémon nascosti e vari enigmi per risolvere i quali avremo bisogno dell'HM04 Strenght. Qui avremo anche l'unica occasione per catturare Articuno: salviamo il gioco prima di affrontarlo!



POKÉMON MANSION

Muovendoci verso ovest da Seafoam, raggiungeremo Cinnabar Island. Non potremo entrare nella palestra senza prima trovare la chiave segreta, che è nascosta tra le rovine della Pokémon Mansion. All'interno usiamo gli interruttori della statua per aprire le porte. Siamo bloccati? Il consiglio è di ritornare al terzo piano e di spiccare un salto in corsa da una delle sporgenze. Ci ritroveremo in un punto della casa prima irraggiungibile, che ci darà accesso alla cantina... dove troveremo la chiave.



CINNABAR ISLAND

Grazie alla chiave potremo aprire la palestra e affrontare il Gym Leader. Battiamo i Pokémon di fuoco di Blaine con mostri d'acqua e portiamoci via il Thunder Badge. Visitiamo quindi il Pokémon Lab. Il nostro fossile verrà qui resuscitato assumendo le sembianze di Kabuto o di Omanyte. Nella versione Gialla potremo perfino scambiare Growlithe con Dewgong!



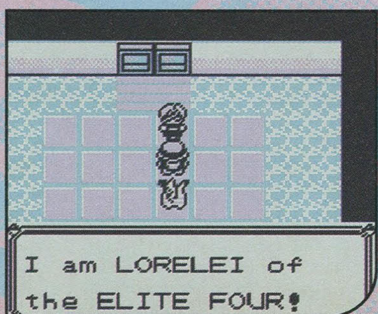
VICTORY ROAD

Nuotiamo verso nord dal molo e ci ritroveremo a Pallet Town. Raggiungiamo Viridian City. Qui scopriremo che la palestra è aperta. Dentro affronteremo il misterioso Gym Leader, nientemeno che il nostro vecchio amico Giovanni! Battiamolo e prendiamoci l'Earth Badge. Con tutti e otto i trofei potremo ora entrare nella Victory Road. Prima però ci sarà lo scontro finale con Gary. Facciamolo nero e mostriamo i nostri trofei ai vari sgobboni di guardia alla Route 23. Gli enigmi richiedono che spingiamo i massi verso gli interruttori: particolarmente insidioso è il masso che deve essere spinto in un buco per attivare un interruttore al piano sottostante. Avremo anche l'unica occasione per catturare Moltres, perciò salviamo prima dello scontro!



INDIGO PLATEAU

Ora dovremo affrontare i quattro d'élite e per di più fronteggiarli uno dopo l'altro, senza poter far riposare i nostri Pokémon. Se la nostra squadra non è ben equilibrata, con livelli superiori al 50, filiamo e ritorniamo più tardi. Se anche saremo pronti allo scontro, una visita al Poke Centre sarà d'obbligo. Compriamo pozioni Max, Full Restore e Revive. Sarà essenziale rimettere in sesto i nostri Pokémon tra uno scontro e l'altro, medicando al meglio le loro ferite. Per prima viene Lorelei, fredda come il ghiaccio proprio come i suoi Pokémon: il fuoco dovrebbe mandare in fumo le sue possibilità di vittoria. Quindi c'è Bruno: utilizzando Pokémon volanti e psichici riusciremo a farlo fuori. Agatha usa Pokémon fantasma: l'ideale sarà usare mostri che non temono gli spettri, come quelli di fuoco e d'acqua. Per ultimo viene Lance, uno specialista di draghi. Usiamo il ghiaccio per congelare i suoi lucertoloni. Ecco fatto. Abbiamo battuto i quattro d'élite e siamo ufficialmente i migliori allenatori di Pokémon del mondo. Anzi, no... pare che sia arrivato prima Gary e che ci tocchi combattere con lui per l'ultima volta. Peggio ancora: i nostri Pokémon non potranno riposare prima dello scontro! Che la fortuna ci aiuti...



UNKNOWN DUNGEON

Non sarà finita finché non avremo messo le mani su tutti e 150 i Pokémon. Per farlo dovremo visitare un paio di altri sotterranei. Il primo è nel Power Plant, situato tra i due ingressi al Rock Tunnel. All'interno avremo la nostra unica possibilità per catturare Zapdos. L'Unknown Dungeon si trova a nordovest di Cerulean City e ci servirà Surf per arrivarci. Qui troveremo il leggendario Mewtwo. La Master Ball è fatta apposta per lui. Buona fortuna!



ARCATERA™
THE DARK BROTHERHOOD



Il mistero
di Arcatera™
Un'oscura confraternita,
una citta' da salvare,
tre settimane di tempo...



SERVIZIO SEGRETI

La nostra amica esperta in trucchi di videogiochi mette a disposizione le sue conoscenze per **soddisfare le nostre esigenze di trucchi!**

TRUCCHI E TECNICHE PASSO-PASSO... TRUCCHI E TECNICHE PASSO-PASSO...

WARCRAFT 2 (PC)

Pronti alla battaglia

Scriviamo 'Pot Of Gold' durante la partita per ottenere 10.000 unità d'oro e 5.000 di legno.
Scriviamo 'Noglues' per visualizzare tutte le trappole magiche.
Scriviamo 'Sally Spears' per visualizzare l'intera mappa della missione.
Scriviamo 'Make It So' per costruire molto in fretta.
Scriviamo 'On Screen' per ottenere la mappa completa.
Scriviamo 'Valdez' per avere più olio.
Scriviamo 'It's A Good Day To Die' per ottenere la modalità divinità.
Scriviamo 'Glittering Prizes' per ottenere un sacco d'oro.
Scriviamo 'Corwin Of Amber' per la modalità trucchi master.
Scriviamo 'Hatchet' per far spaccare in due gli alberi ai nostri uomini.
Scriviamo 'Orcx' per ottenere più orchi.
Scriviamo 'Deck Me Out' per ottenere l'upgrade di tutti i nostri oggetti.
Scriviamo 'Humanx' per scegliere il livello che vogliamo se giochiamo nei panni degli umani.
Scriviamo 'Eye Of Newt' per dare al nostro mago tutti gli incantesimi.
Scriviamo 'Iron Forge' per far salire il nostro livello di tecnologia attuale.
Scriviamo 'Ides Of March' per vedere il finale del gioco.
Scriviamo 'There Can Be Only One' per vedere il finale in full motion video del gioco.
Scriviamo 'Hurry Up Guys' e tutti gli sviluppi del gioco avranno luogo più in fretta.

Unitevi a noi!

Se siamo disposti a fare qualche ricerca e siamo così bravi da scoprire dei trucchi e segreti interessanti possiamo entrare anche noi a far parte della squadra di "agenti segreti" di Servizio Segreti. Una volta trovato il nostro trucco scriviamolo a:
Servizio Segreti – Games Master
Oku Studio
Via Cesalpino 12, 20128, Milano

V-RALLY 2 (PS)

Tutte le macchine e le gare

Andiamo alla schermata delle opzioni e selezioniamo Game Progression. Andiamo a un qualsiasi riquadro grigio e premiamo L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ⊗, ⊗ + SELECT (allo stesso tempo).
Ora illuminiamo un riquadro grigio e premiamo ⊗ per sbloccare la macchina o la gara. Premiamo ⊗ sugli altri riquadri grigi per sbloccarle tutte.

SMALL SOLDIERS (PS)

Trucchi per gente piccina

Mettiamo semplicemente in pausa il gioco e inseriamo questi codici.
Accedere al primo livello: ⊗, ⊗ ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗
Accedere al terzo livello: ◎, ⊗, ⊡, ⊗, ◎, ⊡, ⊡, ⊗
Accedere al quarto livello: △, ⊗, ◎, ⊡, ◎, △, ⊗
Accedere al quinto livello: ⊗, ⊡, ⊡, ⊗, ⊗, ⊡, ⊡, ⊗
Accedere al sesto livello: ⊡, ⊡, ⊗, ⊡, ⊗, ⊡, ◎, ⊗
Accedere al tredicesimo livello : ⊗, △, △, ⊗, ⊗, △, △, ⊗

COMMAND & CONQUER RETALIATION (PS)

Sangue e gloria

Premiamo △ per visualizzare la barra laterale e poi premiamo ◎ tendendo selezionate le icone delle squadre appropriate. Se sbagliamo dovremo resettare il gioco per riprovare.
1000 crediti: ⊗, ⊗, ⊡, ◎, ◎, ◎
Bomba A: ◎, ⊗, ◎, ◎, ⊗, ⊡
Chronosight: ⊡, ◎, △, ⊗, ◎, ◎
Cortina di ferro: ⊡, ⊗, ◎, ⊗ △, △
Mostra l'intera mappa: △, △, ⊗, ◎, △, ⊡
Bomba paracadute: ⊗, ⊗, ⊗, ◎, △, ⊡
Civili con nomi: ⊡, ⊡, ◎, ◎, △, △
Trasforma il denaro in persone: ⊡, ⊗, ⊡, ⊡, ⊗, ⊡
Vittoria immediata: ◎, ◎, △, ⊗, ⊗, ⊡

MISSION IMPOSSIBLE (N64)

Dietro la maschera

Inseriamo questi codici alla schermata di selezione.
Uzi: C-Destra, C-Sinistra, C-Destra, C-Giù, R
Modalità Turbo: C-Su, Z, C-Su, Z, C-Su
Modalità Kid: C-Giù, C-Su, R, L, Z
Modalità Big Feet: C-Giù, R, Z, C-Destra, C-Sinistra
Armi con il silenziatore: C-Su, L, C-Destra, C-Left, C-Su
Munizioni infinite: C-Su, Z, C-Sinistra, Z, C-Sinistra

APOCALYPSE (PS)

Ritorno all'ultimo punto

Riprendiamo il gioco dopo aver perso una vita, poi mettiamo in pausa la partita, teniamo premuto L1 e premiamo ⊡, ◎, ⊗. Un rumore di arma da fuoco ci segnalerà che il codice è stato inserito correttamente. Potremo così ricominciare a giocare dal punto in cui siamo morti nell'ultima partita.

▲ Ecco un classico scenario di combattimento: all'attacco!

Tutte le armi

Mettiamo in pausa la partita e teniamo premuto L1, poi premiamo ⊡, ◎, ↑, ↓, ⊗, ⊡. In questo modo otterremo tutte le armi e munizioni illimitate.

Super Salto

Mettiamo in pausa la partita e teniamo premuto L1, poi premiamo ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, quindi togliamo la pausa e iniziamo a fare una rovesciata. Mentre ci giriamo premiamo il pulsante di salto per catapultarci in avanti.

Invincibilità

Mettiamo in pausa la partita e teniamo premuto L1 poi premiamo ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓. Dopo aver attivato questo codice potremo morire solo se cadremo.

ROLLER-COASTER TYCOON (PC)

Trucchi basati sui nomi degli ospiti

Clicchiamo su uno degli ospiti e cambiamone il nome in uno di quelli che seguono per ottenere degli effetti originali.
Katie Brayshaw: Iniziano a salutare la gente con le mani.
Chris Sawyer: Scattano delle fotografie gli uni degli altri.
Simon Foster: Iniziano a dipingere quadri.
Melanie Warn:

▲ È sempre divertente vedere qualcun altro ribaltarsi.

Trust
www.trust.com

www.trust.com

Divertirti a gareggiare con Trust

La Trust, azienda europea costruttrice di prodotti per computer, è ora anche in grado di fornire serie completa serie di volanti da collegare al computer. Con questa serie di volanti si potrà provare, durante i giochi di gare automobilistiche, una incredibile sensazione realistica. I volanti sono disponibili con Force Feedback, Vibration Feedback, senza vibrazioni e con Dual Shock. I volanti Trust hanno inoltre un prezzo estremamente competitivo che li rende particolarmente interessanti.

Vibration Feedback Rally Master

- Volante gommato per una presa ottimale e dal design confortevole
- Tecnologia vibrante per darvi il massimo del realismo in ogni gioco
- Facile connessione Plug & Play alla porta giochi
- Completo di cambio e unità provvista dell'acceleratore e del pedale del freno
- Quattro pulsanti programmabili, interamente supportati da Windows 95 e 98

Force Feedback Race Master

- Volante estremamente realistico con funzione di retroazione meccanica
- 6 pulsanti per sparare e per controllare le più avanzate macchine da corsa
- Leva del cambio e viewfinder
- Pedali con funzioni acceleratore e freno
- Retroazione meccanica compatibile con DirectX, miglior supporto per giochi esistente sul mercato
- Con driver per Windows 95 e 98

Formule 1 Race Master

- Volante multifunzionale con pedali dell'acceleratore e del freno
- Leva del cambio: perfetto per giochi di corse automobilistiche
- Quattro pulsanti per sparare, centratura automatica e tutte le direzioni di movimento
- Design robusto e professionale
- Un eccezionale gioco incluso

Dual Shock Rally Master

- Volante con sedile per PlayStation®™ e supporto Dual Shock
- 15 pulsanti d'azione programmabili
- Acceleratore con controllo visivo
- Volante con sedile: non è necessario alcun tavolo, basta semplicemente sedersi e giocare dove si vuole
- Adatto anche ai ragazzi

Per ulteriori informazioni riguardo i volanti o riguardo altri prodotti Trust, visiti il sito internet www.trust.com, oppure contatti il punto vendita sotto indicato.

Auchan · Carrefour · CittàMercato · comet · CONTINENTE · DESPAR · ECHOS · ELDO · ESSEDI shop · Euromercato · EURONICS · Giotto · il gigante · INFOTECA · IPER · it's LOGIC! · JOYLAND · MARCOPOLO · MediaWorld · METRO · MULTIMEDIA PLANET · pianeta · PANORAMA · STONE MEGA STORE · STRABILIA · TRONY · VOBIS COMPUTER

Vibration Feedback

Force Feedback

Dual Shock

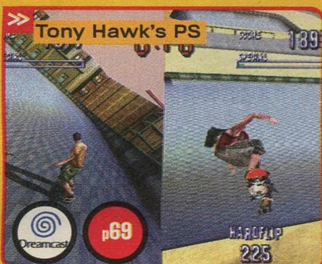
LE NOSTRE PROVE




LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE P

LA SEZIONE DELLE PROVE

Benvenuti! State per entrare nella zona di prove e recensioni più approfondita, scrupolosa e senza peli sulla lingua di tutto il mondo! Facciamo tutto il possibile per provare TUTTI i giochi che escono TUTTI i mesi, assieme ai grandi successi che impazzano nel lontano Giappone o in America!


Tony Hawk's PS

p69


Ecco

p91

GAME BOY COLOR p64

POKEMON YELLOW

IL GIOCO DI POKEMON PIU' BELLO DI SEMPRE E CON PROTAGONISTA PIKACHU!



I PUNTEGGI

90 - 100% Il massimo dei videogiochi. Pensiamo seriamente all'acquisto.

80 - 90% Un bel gioco. Se ci piace il genere compriamolo!

70 - 80% Non male, ma non è un gioco eccezionale.

60 - 70% Forse un buon gioco rovinato da un difetto.

50 - 60% Solo nella media. Meglio rivolgersi altrove...

40 - 50% Niente da fare, non ci è proprio piaciuto.

30 - 40% Sembra proprio che manchino le basi dei videogiochi qui!

20 - 30% Brutto da vedere e da giocare. Stiamo alla larga.

10 - 20% Acquistarlo vorrebbe dire torturarci...

0 - 10% Il peggio del mondo dei videogiochi...

IL VERDETTO

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Piloti	22
Costruttori	11
Circuiti	17
Livelli di difficoltà	4

La guida rapida ai dati più importanti dei videogiochi che proviamo su Games Master.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

FIFA '98	68%
FIFA '99	90%
FIFA 2000	78%
NHL 2000	45%
NBA LIVE 2000	91%
MADDEN NFL 2000	58%

Cosa hanno fatto in passato gli sviluppatori? Scopriamolo insieme!

Se il gioco prende più di 90% si merita questo bollino premio! Se c'è questo bollino significa che siamo in presenza di un gioco da comprare!



Il verdetto finale con il punteggio globale e con l'immancabile spiegazione a lato.

Vediamo come se la cava il gioco nei tre aspetti principali individuati da Games Master...
Grafica: Che aspetto ha? Come si muove?
Giocabilità: È divertente da giocare oppure troppo macchinoso?
Longevità: Ci durerà una vita o lo finiremo nel giro di una sola settimana?

il giudizio

GRAFICA Accettabile e godibile. La sensazione di volare è assolutamente perfetta.

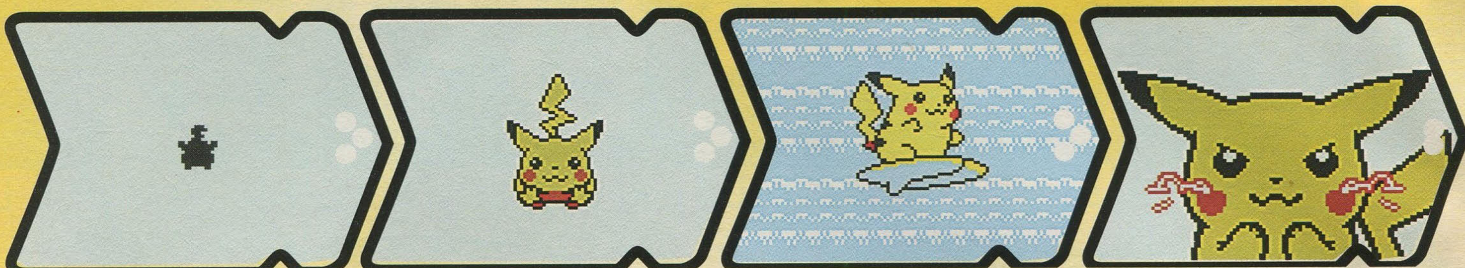
GIOCABILITÀ Un po' macchinosa a tratti, con troppi ostacoli e comandi complessi.

LONGEVITÀ Se ci piace volare questo è sicuramente il gioco che fa per noi... per sempre!

Questo gioco è buono ma presenta alcuni difetti che diventano insopportabili alla lunga. Ottimo per gli appassionati.

Voto 70%

LE PROVE DI QUESTO MESE



IN USCITA A: AGOSTO
FORMATO: GBC
PREZZO: L. 89.900
SVILUPPATORE: GAME FREAK
EDITORE: NINTENDO
CARATTERISTICHE: NESSUNA
ALTRE VERSIONI: NESSUNA

È elettrico! **È giallo!** È una specie di topo!
È Pikachu... e ora ha un gioco tutto per lui!

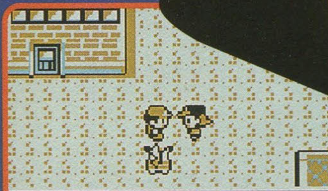
Pokémon Yellow

Tre in offerta speciale!

All'inizio avremo solo Pikachu, ma potremo comunque prendere i tre Pokemon iniziali dalle versioni rossa o blu.



▲ La signora accanto al Poké Centre di Cerulean City ha Bulbasaur.



▲ Battuto Surge, facciamo due chiacchiere con Officer Jenny, che ha arrestato uno Squirtle ribelle.



▲ Andiamo a trovare questo tipo sulla Route 24, in direzione del Sea Cottage. Ci darà Charmander.

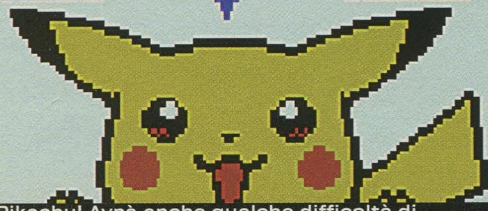


I Pokémon hanno conquistato il mondo. Partiti dal Game Boy, ormai sono dappertutto! Hanno invaso la televisione, il cinema,



IL MEGLIO





Pikachu! Pikachu! Avrà anche qualche difficoltà di espressione, ma tutti lo adorano!

Via col surf!

In Pokémon Yellow c'e un esclusivo mini-gioco segreto di surf! Per accedervi, però, ci serviranno un Nintendo 64, Pokémon Stadium e un Transfer Pak.



Completiamo la modalità Stadium di Pokémon Stadium con il nostro Pokémon migliore: i Pokémon a noleggio non funzioneranno.



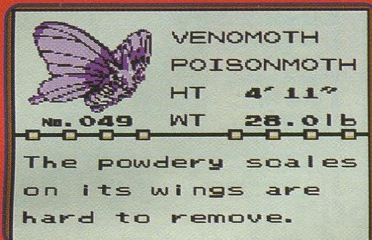
Ritornati sul Game Boy, portiamolo alla misteriosa capanna sulla Route 19. Usiamo la macchina nell'angolo e prepariamoci alla sorpresa!



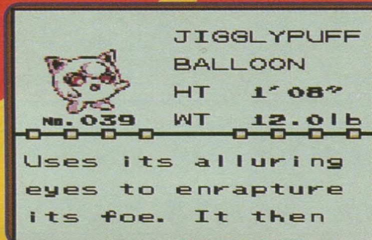
Usiamo la nuova abilità nel surf di Pikachu. Otterremo dei punti extra!

Sfilata di mostri

Ogni singolo Pokemon che troveremo nel gioco è stato ridisegnato apposta per la versione gialla!



Venomoth sfoggia le sue ali multicolori...



Jigglypuff soffia come non mai...



...e Golbat ha più denti di un incrocio tra Jim Carey e un coccodrillo!

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Pokémon da trovare	150
Segreti	1
Differenze	Sotterraneo finale
Strade	25

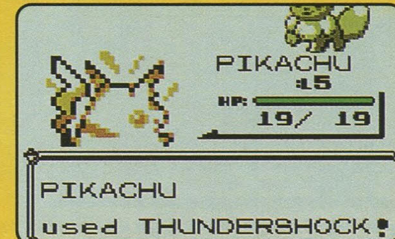


Dopo qualche combattimento, filiamo al Poké Centre per equipaggiare i nostri mostriciattoli per il prossimo scontro: niente novità, qui.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Pokémon Red/Blue	94%
Pokémon Stadium	88%
Pokémon Pinball	92%
Pokémon Snap	91%



hanno acquistato una gloriosa terza dimensione sul Nintendo 64, vengono scambiati sotto forma di figurine in tutto il mondo e le loro piccole effigi fregiano ogni sorta di prodotti. Il cerchio ormai è chiuso: eccoli infatti ritornare a fare il loro dovere sul Game Boy. Il fatto è che sebbene Pokémon abbia avuto inizio sulla console portatile Nintendo, è la serie a cartoni animati ad aver conquistato il mondo. Il sogno di tutti quanti è di poter giocare con la star dello spettacolo, Pikachu... e guarda guarda, Pokémon Yellow ci permette di fare esattamente questo. La versione, il cui sottotitolo e Special Pikachu Edition, è stata rimodellata sulla falsariga del popolare cartone animato, a cui assomiglia molto di più delle versioni blu e rossa.

> "... il sogno di tutti è giocare con Pikachu e, guarda guarda, Pokémon Yellow ci permette di fare esattamente questo!"

LA FEBBRE GIALLA

Per chi ancora non ne sapesse nulla, ecco una breve introduzione al fenomeno Pokémon. Il nostro ruolo è quello di Ash e il nostro obiettivo e diventare i più grandi allenatori di Pokémon del mondo. Partiamo dunque all'avventura, affrontando una serie di Gym Leader per conquistare trofei che ci permettono di proseguire. Sul nostro cammino incontriamo vari Pokémon selvatici: ce ne sono ben 150! Dovremo batterli

Doppio guaio!



Jesse e James del Team Rocket, tratti dal cartone animato, si fanno vivi di continuo nella versione gialla.



Trattiamolo bene...

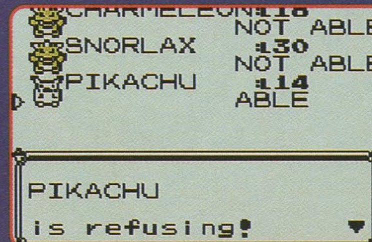
Non solo Pikachu ci segue dappertutto: possiamo anche "parlargli" per sapere di che umore è!



Pikachu sembra contrariato. Dobbiamo trattarlo con rispetto.

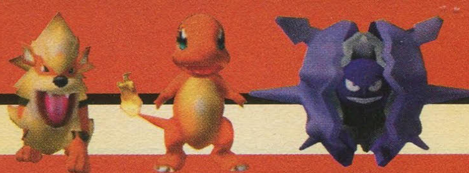


Così va meglio. Per tenerlo allegro, spediamolo in battaglia spesso, ma non lasciamolo svenire.



In ogni caso, non cerchiamo di far evolvere Pikachu in Raichu: si rifiuterebbe e metterebbe il broncio.



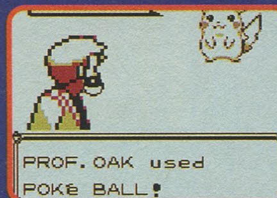


Pikachu, sei mio!

La principale differenza tra Pokémon Yellow e le versioni rossa e blu e la comparsa di un tizio giallo con un brutto carattere. Ecco come potremo impadronircene!



▲ Il professor Oak ci mette in guardia dai Pokémon selvatici.



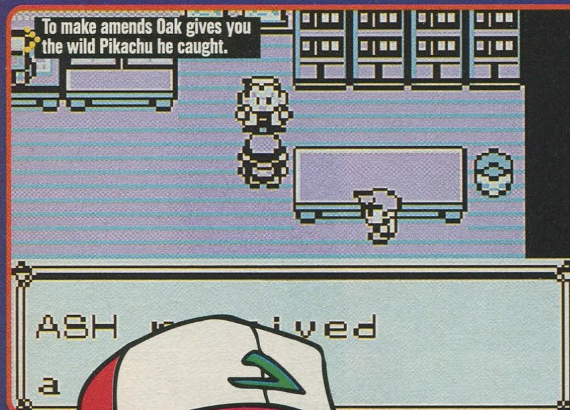
▲ Pikachu all'attacco! Per fortuna Oak lo imprigiona in una pratica Pokéball.

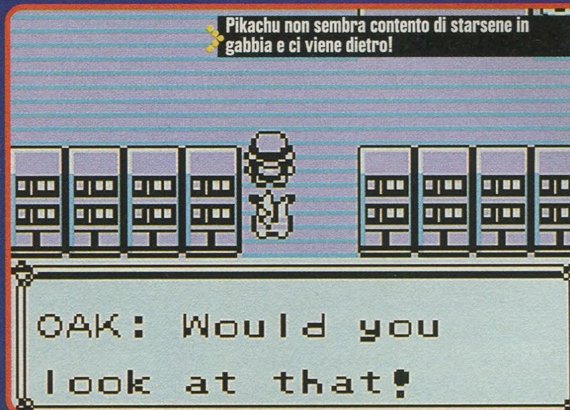
▼ Oak ci consegna una Pokéball contenente un Pokémon...



▼ ...e il nostro rivale Gary ce la soffia! Dentro c'è Eevee.











▲ Pidgeot affronta un elusivo Onix che riesce a mettere a segno il primo colpo. 54 punti di danno... ahia!



▲ Dannazione, il nostro tentativo si ritorce contro di noi. Meglio provare qualcosa d'altro!

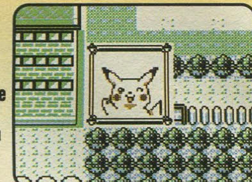
e catturarli per farli nostri. L'unico modo per averli tutti, però, è scambiarli con gli amici. Il successo di Pokémon sta nell'aver stipato tutti i generi di gioco immaginabili, dal gioco di ruolo al picchiaduro al gioco di scambio, su una singola cartuccia del Game Boy. Un vero colpo di genio. In generale, la versione gialla non è molto diversa dalle altre due. Il succo del gioco di ruolo è il medesimo. Le mappe non sono cambiate e non ci sono nuovi Pokémon. Anzi, chi possiede già la versione blu o rossa è avvertito: acquistando questa sborserà di fatto del denaro per un gioco che ha già.

È ANCHE DIVERSO!

Le novità sono poche e sparse, ma significative e rendono il gioco decisamente appetibile anche a chi non è particolarmente ansioso di mettere le mani su Pikachu.

> "... Pikachu se ne **rimane dentro alla** sua palla, **ma ci segue sempre fedelmente** dappertutto..."

Ecco le differenze!



Possiamo giocare con Pikachu e il gioco è stato completamente modificato sulla falsariga del cartone animato.



Molti Pokémon compaiono in posizioni diverse e alcuni mancano, perciò dovremo darci agli scambi.



Il gioco è stato potenziato per il GBC e potremo stamparne le immagini su una stampante Game Boy Printer!



Il gioco è molto più difficile: i Gym Leader mettono in campo contro di noi squadre di Pokémon più agguerrite.

Cominciamo dall'inizio: non avremo più la scelta iniziale fra i tre Pokémon Squirtle, Charmander e Bulbasaur, come nelle versioni blu e rossa. Inizieremo invece con il celebre Pikachu, dopo un breve scontro in cui il nostro arcinemico Gary ci soffierà i Pokémon che ci spettano. In effetti, il piccolo demonio se ne resterà all'interno della sua Pokéball, ma ci seguirà ovunque, proprio come in TV. Altre novità contribuiscono a rendere il gioco ancora più simile al cartone animato. Quando affronteremo il Team Rocket apparirà la perfida coppia Jesse-James e alcuni degli allenatori che incontreremo disporranno di squadre diverse.

ZUPPA DI MOSTRI



Come nelle versioni rossa e blu, troveremo un gruppo di Pokémon

Eevee si trasforma!

Quando incontreremo di nuovo Gary, il suo Eevee si sarà trasformato in uno dei seguenti Pokémon.

► Se vinceremo entrambi gli incontri, Eevee si trasformerà nel Pokémon elettrico Jolteon.





Se perderemo entrambi gli incontri, Eevee diventerà Vaperon, un Pokémon d'acqua.



Se ne vinceremo uno e perderemo l'altro, Eevee diventerà Flareon, un Pokémon del fuoco.

Novità!

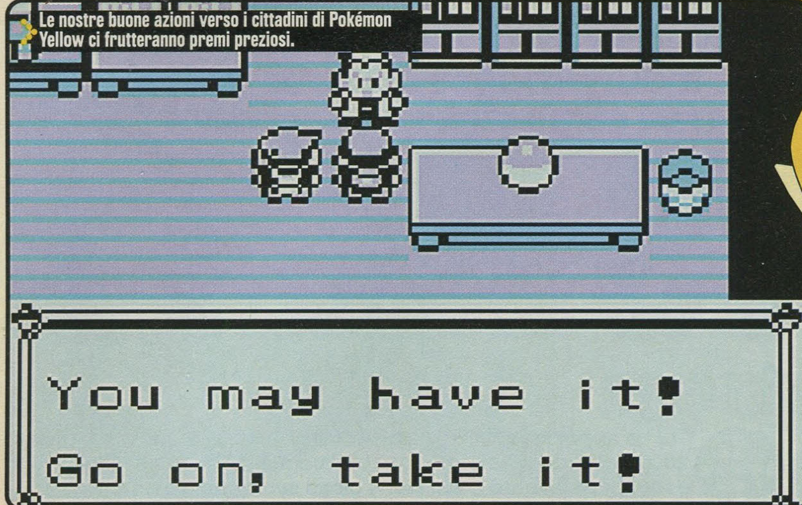
Sono state introdotte molte novità, specie in rapporto al modo in cui alcuni Pokémon come Pikachu, Venonat e Nidoran acquistano nuove abilità. Alcune vengono apprese a livelli più bassi, mentre altre sono del tutto nuove per questi Pokémon.

PIKACHU
MOUSE
HT 1′04″
No.025 WT 13.0lb
It keeps its tail raised to monitor its surroundings.

Pikachu è molto più forte. Impara molte mosse ai livelli più bassi e ottiene il Light Screen, assente nelle versioni rossa e blu, al livello 50!

NIDORAN♀
POISON PIN
HT 1′04″
No.029 WT 15.0lb
A mild-mannered POKéMON that does not like to

Nidoran ottiene il potente Double Kick al livello 12! Così potremo affrontare Brock: gli attacchi elettrici sono inutili contro i mostri di roccia.

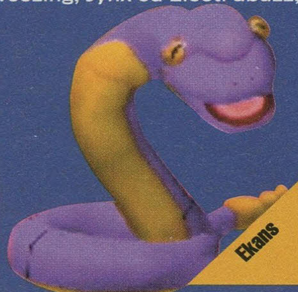


Le nostre buone azioni verso i cittadini di Pokémon Yellow ci frutteranno premi preziosi.

Gli assenti

C'è un gruppetto di Pokémon che non troveremo in Pokémon Yellow: si tratta di Weedle, Kakuna, Beedrill, Arbok, Raichu, Koffing, Weezing, Jynx ed Electrabuzz, più le seguenti star delle versioni rossa e blu...


Meowth


Ekans

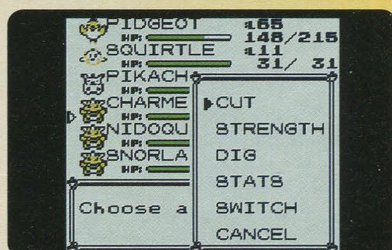

Persian


Magmar

non accessibili, 13 in tutto: per ottenerli dovremo scambiare i nostri mostri con altri giocatori in possesso delle due versioni precedenti. I mostri presenti nelle varie località, poi, variano nelle tre versioni del gioco. Inoltre, la versione gialla è dura, molto dura. I Gym Leader dispongono di Pokémon di livello superiore, a volte riuniti in squadre del tutto nuove, che danno vita a incontri piu tosti. L'Unknown Dungeon al termine del gioco ha una nuova struttura e anche gli scambi interni al gioco sono diversi! Possiamo ricordare altri elementi. La grafica del gioco è stata migliorata, anche se un po' a metà: ci sono solo quattro colori, ma comunque l'effetto è migliore rispetto alle versioni rossa e blu. Se disponiamo di una stampante, possiamo stampare pagine del nostro Pok_dex. C'è poi un intelligente collegamento con Pokémon Stadium, che dà accesso a un gioco segreto. Non c'è altro, però.

POKE-NOVITÀ

Qualcuno potrebbe accusare Nintendo di scorrettezza per aver pubblicato le versioni rossa e blu poco prima di quella gialla, sebbene questa sia disponibile da qualche tempo in lingua inglese negli USA e in Australia. Teniamo però presente che se tutti e tre i giochi fossero stati in vendita contemporaneamente, nessun giocatore avrebbe scelto la versione blu o rossa e quindi non si sarebbero potuti effettuare scambi! Non ci sono novità sensazionali, qui. Si tratta più di un aggiornamento con qualche piccolo spunto nuovo finalizzato a sfruttare la popolarità di Pikachu che di un nuovo gioco. Ci



Le abilità dei nostri mostriciattoli ci sono utili anche nelle esplorazioni. Qui Ash taglia una siepe per superarla.

toccherà aspettare le versioni Oro e Argento... Non ci sentiamo quindi di consigliare l'acquisto della versione gialla a chi possiede già la blu o la rossa. Per i pochi utenti di Game Boy ancora sprovvisti di Pokémon, però, la versione gialla è d'obbligo. Ci sono più colori, tante piccole novità e ci permette di avere Pikachu al nostro fianco.

Premio misterioso!

Gli oggetti sono nascosti in punti diversi rispetto alle altre due versioni, perciò perlustriamo tutti i cespugli solitari sospetti che incontreremo! Dopo aver trovato l'Item Finder sulla Route 11, trovare questi tesori diventerà molto più facile.



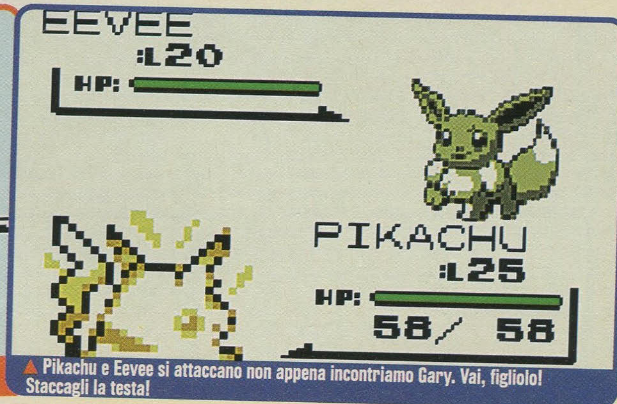
Esploriamo il cespuglio vicino al vecchio musone: c'è nascosta una pozione.

Dannato Gary!

Come nelle versioni rossa e blu, affronteremo a intervalli il nostro arcinemico...



Tutto comincia nel laboratorio di Oak, dove Gary ci sfida a un combattimento di Pokémon. Perché non riusciamo ad andare d'accordo?



Pikachu e Eevee si attaccano non appena incontriamo Gary. Vai, figliolo! Staccagli la testa!

il giudizio

GRAFICA È più colorato delle versioni rossa e blu, ma non sfrutta la tavolozza del Game Boy Color.

GIOCABILITÀ Oggetti. Combattimenti. Esplorazioni. Avventure. Scambi. In più, Pikachu!

LONGEVITÀ Una volta esaurito il gioco di ruolo, ci resteranno i 150 mostri da scovare...

È senza dubbio il miglior Pokémon per Game Boy, ma non vale la pena di acquistarlo se possediamo già la versione rossa o blu.

Voto 92%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: DC | PREZZO: L. 119.000 | SVILUPPATORE: SILICON DREAMS | EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CALCIO | GIOCATORI: 1-4

Silicon Dreams tira... sicuramente **questa volta farà** gol... macché, **non ci si avvicina nemmeno!**

SWWS
Euro Edition

Occhio alle gambe!

Il problema principale sono i contrasti. L'arbitro non dice nulla se due avversari ci attaccano alle spalle, ma ci ammonisce a uno sgambetto.



Diversamente da altri giochi che ci aiutano a puntare sugli attaccanti, in difesa SWWS non ci dà molto aiuto.



L'intervento in scivolata è il modo più efficace per conquistare la palla: usando tecniche più raffinate si rischia l'ammonizione.



Chi ha apprezzato WWS 2000 adorerà questo gioco: è identico! Il punto è chi ha apprezzato WWS 2000.

SWWS presenterà magari giocatori diversi e qualche ritocco, ma rimane un gioco scarso. L'unica differenza notevole è che è più veloce: d'altra parte, più lento di WWS non sarebbe potuto essere. Gli altri difetti rimangono. I contrasti sono tuttora inconsistenti, i giocatori controllati dal computer mettono la palla fuori gioco senza motivo e l'azione è zeppa di incoerenze. L'obiettivo di questa edizione è guadagnare sugli Europei 2000, perciò ci si aspetterebbe che fosse fatta come si deve: e invece... Ci sono giochi di calcio peggiori in circolazione, ma questo non basta per consigliare l'acquisto di SWWS 2000. 





Si corre!



Sebbene il gioco incoraggi un paziente gioco di passaggi, tutti i giocatori conoscono il trucchetto che ci induce a metterci a correre con la palla.

il giudizio

GRAFICA È il suo pezzo forte, ma le teste dei giocatori sono troppo grosse.

GIOCABILITÀ Il sistema d'attacco è OK, ma la difesa è un po' casuale.

LONGEVITÀ Posto che lo stile ci piaccia, in SWWS ci sono un sacco di squadre e di opzioni per le formazioni.

È accettabile, ma niente di speciale: un tentativo di saltare sul carro degli Europei del 2000, palese quanto quello operato da EA.

Voto 55%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PC | PREZZO: L. 119.900 | SVILUPPATORE: SMOKING GU[N] | EDITORE: ON-LINE | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: MANAGERIALE | GIOCATORI: 1-4

Un gioco a **base di "killer giganti"?** Sembrerebbe divertente**... ma in** realtà è un manageriale **di calcio.**



Giant Killers
Euro Manager 2000

Vecchiotto...

Prima di portare una nazionale agli Europei, per esempio l'Inghilterra, dovremo mettere insieme la squadra: ed è qui che il gioco appare datato. Nella nazionale inglese c'è ancora Ian Wright, mentre Stephen Gerard non è nemmeno in panchina: quanto ai centrocampisti, sono Ugo Ehiogu e Spencer Prior. Mmm...

Player Select

goalkeepers: 2 defenders: 6 midfielders: 8 strikers: 2

name	team	abilty	age	position	form	fitness
M. Le Tissier	Southampton	92	31	amClf	83	80
U. Ehiogu	Aston Villa	92	27	dClr	85	84
S. Prior	Derby County	91	29	dC	85	80
K. Phillips	Sunderland	91	26	sLc	82	85
R. Parlour	Arsenal	91	26	amRc	86	81
J. Joachim	Aston Villa	91	25	sClr	83	80
P. Gascoigne	Middlesborough	91	32	amClr	83	81
R. Fowler	Liverpool	91	24	sClr	83	81
N. Butt	Manchester United	91	25	mC	87	81
I. Wright	Celtic	90	36	sClr	82	76

next

Matt Le Tissier non è certo a corto di abilità... ma sarà adatto alla nazionale inglese?

Steven Gerrard

attacking-midfielder (right)-age 19-English:

ball control	62%	speed	64%
dribbling	58%	flair	58%
flexibility	61%	creativity	65%
passing	61%	determination	41%
running off ball	65%	set pieces	70%
shooting	66%	stamina	83%

Kevin Keegan qui gioca da far pietà...



Questa è l'edizione "europea" di Giant Killers, un gioco uscito all'inizio dell'anno. La nuova versione ci mette nei panni del commissario tecnico della nazionale, che potremo guidare verso la vittoria negli Europei, oltre a occuparci del normale campionato.

Il punto di forza di questo titolo è la sua facilità d'uso, ma non ci vuole molto per capire che è un gioco con poche ambizioni. Sì, riesce a raggiungere i suoi limitati obiettivi, ma che senso ha un gioco così semplicistico, in cui l'azione consiste nello spostare dei nomi qua e là? Non si tratta che di individuare i vari giocatori negli elenchi e di metterli da un'altra parte. L'iniziativa ci viene sottratta, perciò anche le strategie vincenti sono limitate.

Se proprio non abbiamo tempo per immergerci nelle delizie di Championship Manager, allora questo titolo può andare.

Solo, non aspettiamoci gran che. 

Portugal 2-0 England

min 72 — Second half from Philips Stadion

63:44 ENGLAND substitution: OWEN on for FOWLER.

67:17 SHEARER on the ball.
He plays a wide pass to OWEN who goes past Fernando Couto as if he wasn't there!
It's a great chance for ENGLAND but OWEN drags his shot just wide!
That really was shocking defending from Fernando Couto!

69:03 Fernando Couto passes to João Pinto.
He sidesteps a strong challenge by LE SAUX... but PHIL NEVILLE finally gets the ball away.

72:17 SHEARER pounces on a mistake by Dimas.
The shot is turned onto the post by Vitor Baia... OWEN buries the rebound!
GOAL to ENGLAND!

Portugal 1-0 England

min 12 — First half from Philips Stadion

02:58 Paulo Bento with a high ball into the ENGLISH area.
Sá Pinto beats INCE to the header.
He nods the ball down and into the net!
GOAL to Portugal!

03:57 ENGLAND restart the game with FOWLER.

06:35 SHEARER makes a probing run.
LE SAUX is waiting on the wing.
SHEARER makes a good pass but João Pinto makes a crucial interception for Portugal.

12:49 SCHOLES picks out SHEARER in the Portuguese area!
This is a great chance for ENGLAND!
SHEARER has the ball and INCE is completely unmarked!
But SHEARER takes the shot himself!

Arsenal

defending-midfielders	General	76%
Remi Garde	General	66%
Gilles Grimandi	+ Passing	83%
David Grondin	General	71%
Alberto Mendez	+ Tackling	68%
Emmanuel Petit	Post Injury Recovery	82%
Patrick Vieira	General	87%

L'opzione alleamento offre un po' più di profondità al gioco. Possiamo ordinare a ogni singolo giocatore di allenarsi su specifici aspetti del gioco.

il giudizio

GRAFICA Le partite sono limitate al commento, ma i menu sono abbastanza eleganti.

GIOCABILITÀ È ripetitiva: al di là dei menu non c'è davvero gran che.

LONGEVITÀ È facile immergersi in questo gioco, ma anche uscirne: ok per qualche puntata rapida.

Un manageriale di calcio "dietetico": la metà delle calorie... e la metà del gusto. Championship Manager è molto meglio.

Voto 64%



IN USCITA A: ORA | FORMATO: DC | PREZZO: L. 129.900 | SVILUPPATORE: NEVERSOFT | EDITORE: CRAVE | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: PS, N64 | GENERE: SKATE | GIOCATORI: 1-2

Tony Hawk **è grandioso,** ma la sua magia **acrobatica** funzionerà anche sul **Dreamcast?**

Tony Hawk's Pro Skater

Gli sport estremi non hanno mai funzionato veramente nei videogiochi. Insomma, è difficile godersi pienamente le acrobazie che sfidano la gravità quando si è seduti davanti al televisore.

Quanto ai tutti i videogiochi di snowboard, poi... insomma, si tratta soltanto di scendere lungo una discesa con una tavola: l'idea è tutta lì.

EQUILIBRIO

Tony Hawk, però, è riuscito a iniettare un po' di vita in questo genere. Il suo gioco era rapido e frenetico e aveva trovato un equilibrio ideale tra simulazione e divertimento da sala giochi. Era un gioco grandioso, perciò ci sarebbe voluta proprio la più orrenda delle conversioni per Dreamcast per rovinarlo. Abbiamo quindi il piacere di annunciare che la conversione è invece ottima e, come sempre avviene nel passaggio da PlayStation a Dreamcast, la grafica è molto migliore. Gli skater sono favolosi e si riesce a vedere in lontananza, perciò è molto più facile trovare le lettere e le videocassette nascoste.

ACROBATICO

Quanto all'azione, alcune manovre sembrano un po' più complicate da effettuare rispetto all'originale; il joypad della PlayStation è decisamente più adatto allo scopo rispetto a quello del Dreamcast, con quegli strambi pulsanti laterali. La modalità a giocatore singolo riesce a essere talmente avvincente da costringerci a correre dietro alle cassette; anche dopo aver superato le prime sfide, però, avremo ancora molto da fare per completare le modalità a due giocatori o anche solo per perfezionare le acrobazie più spericolate nei livelli già superati. Insomma, si rimane sbalorditi scoprendo quanta profondità può esserci in un gioco di skateboard.

GM CAPOLAVORO

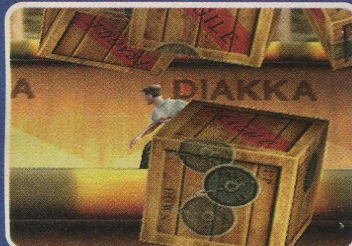
Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Spiderman	Non ancora recensito
Tony Hawk's (PS)	88%

Videocassette?!

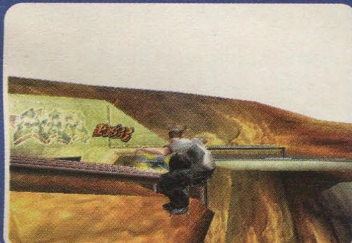
In modalità Career dobbiamo raccogliere cinque cassette in ogni area: per farlo occorre trovare lettere, spaccare casse, totalizzare punteggi elevati e scovare i video segreti nascosti in posti veramente fuori mano. Nei livelli più avanzati dobbiamo vincere una medaglia nel torneo Street Skate... non è facile.



▲ Nel primo livello dovremo sfrecciare attraverso una serie di casse per guadagnarci la nostra cassetta. Non è facile arrivare alle casse, però.



▲ Sparse per i livelli ci sono le lettere che formano la parola S-K-A-T-E. Trovandole tutte otterremo un'altra cassetta.



▲ Le cassette più difficili da trovare sono quelle segrete, di solito ficcate nei posti più inaccessibili. Per trovarle occorre essere dei veri maestri dello skateboard.



▲ La superiorità della grafica del Dreamcast è evidente nei replay; le inquadrature potrebbero essere migliori, ma l'effetto è comunque sbalorditivo.

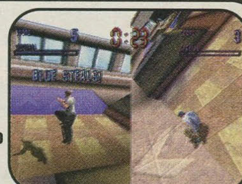
IL MEGLIO



Finalmente un gioco grandioso come questo ha la grafica che si merita.

Guarda questo!

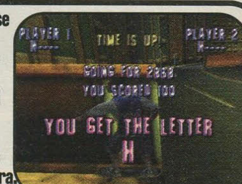
Ci sono tre diverse modalità a due giocatori. Più che di corse, si tratta di occasioni per mettere alla prova tutti i trucchi da noi imparati.



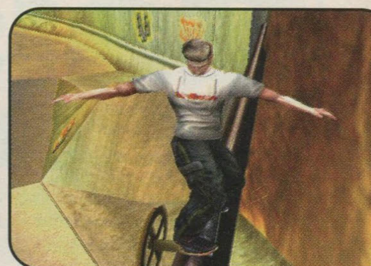
Nell'opzione Graffiti sfidiamo un amico a conquistare i settori della pista eseguendo le acrobazie più grandiose.



C'è poi la gara classica, in cui vince il giocatore con il punteggio totale più elevato. Il massimo dei giocatori però è due.



In modalità Horse si fa a turno. Il primo giocatore effettua un'acrobazia e il secondo deve riprodurla. Se sbaglia, il primo ottiene una lettera.



il giudizio

GRAFICA Fa impallidire le versioni per PlayStation e Nintendo 64: è cristallina e impeccabile.

GIOCABILITÀ L'approccio è immediato e istintivo, ma non è facile padroneggiare il gioco.

LONGEVITÀ Le sfide Tape sono un po' troppo brevi, ma la modalità Free Run è favolosa.

Una conversione impeccabile di un grande gioco. È la versione migliore sul piano estetico, anche se non contiene novità vere e proprie.

Voto 90%




IL PARADISO DEI PORTATILI



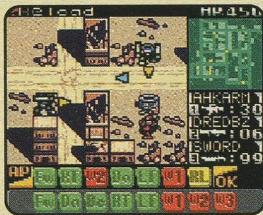
Ecco gli ultimissimi titoli per le console portatili Game Boy Color e **Neo Geo,** riuniti insieme in **una rubrica speciale.**

SVILUPPATORE: SACNOTH EDITORE: SNK GIOCATORI: 1-2



Falselei

Se credevamo che Dark Arms e Dive Alert fossero giochi insoliti, diamo un'occhiata al loro nuovo rivale "di ruolo".
Si tratta di programmare una sorta di corazza robot con una serie di comandi tipo Big Trak: svolta a sinistra, avanti, spara, ricarica, spara. Dopo di che la ferraglia parte, speriamo nella direzione giusta. Il risultato è due volte più divertente di Biomotor Unitron, il precedente campione del genere, e contiene tutte le solite funzioni di potenziamento dei robot e l'immancabile modalità di collegamento.
È senz'altro un nuovo asso per il NeoGeo Pocket.








Un ottimo titolo tattico tascabile. **86%**

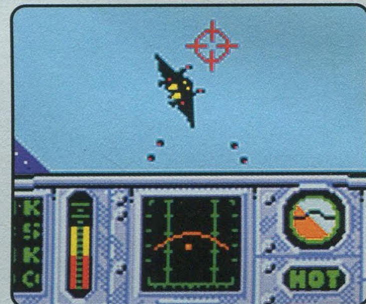
SVILUPPATORE: MORNING STAR EDITORE: HASBRO GIOCATORI: 1



F-18 Thunder Strike



Questo gioco richiamerà molti ricordi a coloro che hanno provato le scadenti simulazioni di volo per Spectrum nella preistoria dei videogiochi.
Si parte, si vola per secoli fino a farsi venire sonno, si vede una macchiolina nel cielo, le si da la caccia per un po', poi si finisce la benzina e si precipita in mare. In più ci sono atterraggi sulle portaerei e rifornimenti in volo; è senz'altro un titolo ambizioso, ma manca del brio in stile Maverick/Goose. I comandi, poi, hanno la brutta abitudine di dare i numeri nel bel mezzo di un duello aereo. In definitiva, F-18 Thunder Strike è interessante come un volo verso la Siberia a bordo di un Cessna a un solo motore.

Diverso? Sì. Divertente? No... Lasciamo perdere! **29%**

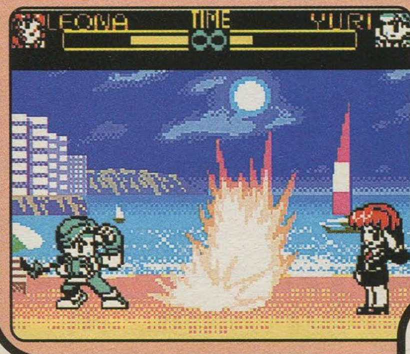
SVILUPPATORE: YUMEKOBO EDITORE: SNK GIOCATORI: 1-2

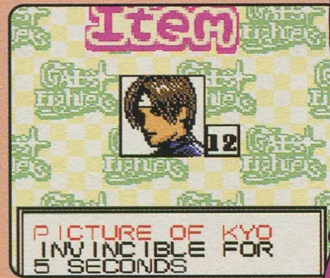


Gals Fighters



Per fortuna nessuno di noi di Games Master ha paura delle ragazze, perché qui ce ne sono un sacco.
Attrezzate con ammiratori, vestiti alla marinara e minigonne, le fanciulle se le suonano di santa ragione finché non ne rimane una sola. Non sarà Dead or Alive, ma la grafica è eccellente per gli standard dei portatili e il joystick del Neo Geo Pocket Color è ideale per le mosse speciali. In più, ognuna delle bizzarre protagoniste ha un "desiderio". Shelmy per esempio vorrebbe una splendida casa nuova per il suo criceto. SNK vs Capcom rimane superiore sotto altri aspetti, ma comunque...





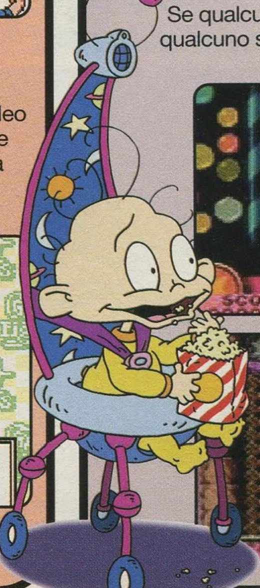
Ehi, cos'hai in tasca? Una copia di Gals Fighters? **83%**

SVILUPPATORE: CREATIONS EDITORE: THQ GIOCATORI: 1



Rugrats

Sissignori, ecco un ennesimo platform game con licenza ufficiale. Saltare, evitare i cattivi, raccogliere oggetti...
Questa volta, però, nel titolo c'è scritto "Rugrats". Che pacchia. Se qualcuno sta ancora leggendo... può voler dire solo che quel qualcuno si è già letto tutto il resto di Games Master, compresi i numeri di fax della redazione e che si trova sull'orlo della disperazione. Ecco quindi una barzelletta. Come si fa a catturare un coniglio? Ci si apposta dietro un albero e si fa il verso della carota.





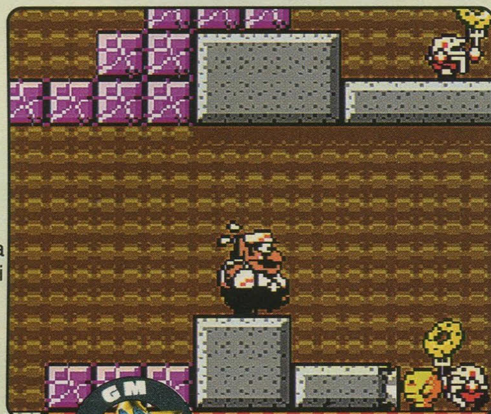



Gigantesco, ma scarso di immaginazione. **31%**

SVILUPPATORE: NINTENDO EDITORE: NINTENDO GIOCATORI: 1

Wario Land 3

È ora di indossare nuovamente i baffoni. In ogni schermata di Wario Land 3, il migliore dei giochi di Wario, c'è più inventiva che in molti platform in circolazione. Come sempre, i cattivi non possono uccidere il malvagio sosia di Mario, ma possono trasformarlo in vari modi. Alcune di queste trasformazioni sono improbabili, ma sono l'unico modo per superare i livelli. Zombie Wario, per esempio, può "filtrare" attraverso le piattaforme. Il gioco contiene veri rompicapi e dovremo visitare i livelli più volte prima di scoprirne tutti i segreti. Un vero asso.







Un altro mirabile esempio di perfezione Nintendo. **92%**

SVILUPPATORE: KONAMI EDITORE: KONAMI GIOCATORI: 1

Azure Dreams









Percorrere un villaggio, allevare un mostro, usarlo per combattere e scambiarlo con gli amici. Suona familiare, o no? Sebbene non sia certo il titolo più originale del mondo, Azure Dreams fa buon uso della grafica del Game Boy Color nell'avventura che ci vede risalire una torre in cerca di nostro padre scomparso che, si dice, si trova sulla cima. Ogni livello della torre viene generato a caso, perciò potremo contare su una struttura diversa ogni volta che giocheremo. Il rovescio della medaglia è uno dei più lunghi preamboli della storia dei videogiochi; inoltre, l'azione diventa pericolosamente ripetitiva dopo un'ora o giù di lì. Detto questo, qui dentro è nascosto un gioco di ruolo più che decente. Non dovremo che andarcelo a cercare.

Un gioco di ruolo carino, ma un po' scarso come trama. **70%**

SVILU OFT EDITORE: UBI SOFT GIOCATORI: 1

Rayman





Perbacco. Rayman è probabilmente il gioco più variopinto che sia mai stato creato. I suoi creatori sembrano aver sfidato le leggi della fisica utilizzando sfumature normalmente estranee allo spettro visibile. Che geniacci!

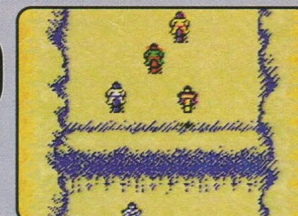
Al di sotto di questa patina multicolore c'è un robusto platform game che mette più alla prova le nostre doti di saltatori che la nostra materia grigia. Ci sono bonus da raccogliere e Rayman può usare il suo pugno volante per spiccare balzi; a terra, però, le sorprese sono poche. Vale davvero la pena di giocarci solo per renderci conto di cosa sia capace il Game Boy Color.

Una gioia per gli occhi e per le dita. **79%**

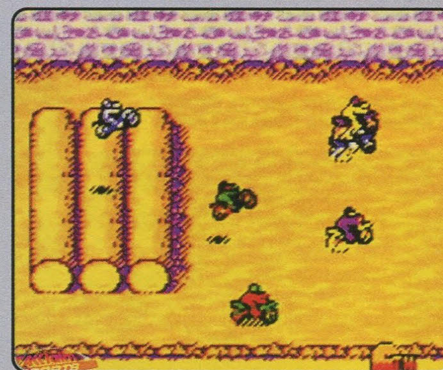
SVILUPPATORE: DATA EAST EDITORE: SNK GIOCATORI: 1

Jeremy McGrath Supercross 2000





Secondo lo stesso Jeremy, Supercross 2000 "Spacca tutto dal primo colpo di acceleratore fino al traguardo". Forse lui esagera un po', ma di certo si tratta di un giochino notevole. L'azione, visualizzata dall'alto, ci vede sfrecciare sulla pista in compagnia di altre cinque mini-moto. Per vincere dovremo stringere le curve e fare attenzione ai bonus. Jeremy sottolinea inoltre che ci sono "acrobazie a bizzeffe per mantenere tesa l'azione". Sorvolando sull'assenza di una modalità di collegamento è uno dei più entusiasmanti titoli di corse per Game Boy. Godiamoci la corsa: garantisce Jeremy McGrath!



Veloce ed entusiasmante: un minigioco di corse ideale. **85%**

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: PAM | EDITORE: INFOGRAMES | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: GBC | GENERE: CALCIO | GIOCATORI: 1-2

Il **fuoriclasse brasiliano** presta il suo nome a un **titolo sfortunato almeno** quanto lui...

Ronaldo V-Football



Buttala dentro!

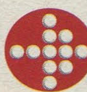
Il sistema più efficace per segnare è crossare verso gli attaccanti, ma al di là di questo si tratta solo di sbattere la palla nell'area di rigore.



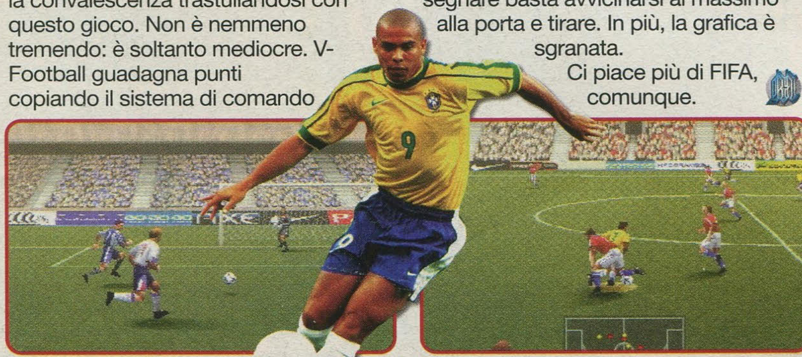
Come nel calcio vero, bisogna giocare in profondità crossando la palla verso gli attaccanti.



Avanzando al centro si possono segnare i goal più spettacolari, ma segnare così è molto più difficile.



Non è certo un periodo fortunato per Ronaldo. Alla prima partita dopo una lunga pausa per un problema al ginocchio, si è fracassato di nuovo la stessa articolazione!
Di certo, però, Ronaldo non trascorrerà la convalescenza trastullandosi con questo gioco. Non è nemmeno tremendo: è soltanto mediocre. V-Football guadagna punti copiando il sistema di comando di ISS: la configurazione dei pulsanti è praticamente identica. Purtroppo però il motore di gioco e l'intelligenza artificiale non sono all'altezza del prodotto Konami. I movimenti dei giocatori sono imprecisi, le decisioni sui calci di punizione sono incoerenti e per segnare basta avvicinarsi al massimo alla porta e tirare. In più, la grafica è sgranata.
Ci piace più di FIFA, comunque.



Eco?



▲ Si direbbe che i commentatori siano due. Uno normale e l'altro che continua a ripetere all'infinito le frasi già dette dal primo...

il giudizio

GRAFICA Terribilmente sgranata. Alcune animazioni dei giocatori sono carine, però.

GIOCABILITÀ In bilico tra il frenetico FIFA e il riflessivo ISS. Come si fa a giocare a calcio stando in bilico?!

LONGEVITÀ La qualità è insufficiente per attirarci per più di una volta. Adatto per un pomeriggio di pioggia.

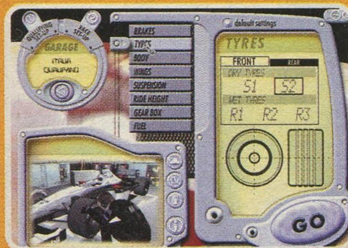
Questo gioco punta più sul nome di Ronaldo che sull'azione... e questo non va bene.

Voto 57 %

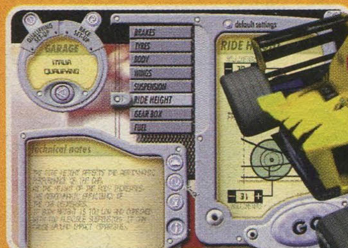
IN USCITA A: ORA | FORMATO: PC | PREZZO: L. 109.000 | SVILUPPATOR LANKHOR | EDITORE: OS | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION | GENERE: GUIDA | GIOCATORI: 1-12

Le mani nel motore

Ci aspetta una valanga di opzioni! Come in ogni gioco di Formula 1 che si rispetti, possiamo regolare ogni singolo dettaglio della macchina a nostro piacere. Possiamo gingillarci con freni, gomme, alettoni, sospensioni, altezza del telaio, cambio e alimentazione.



▲ La presentazione è davvero allettante e potremo sporcarci le mani con il motore.



▲ Il pannello tecnico ci aiuta a comprendere le sottigliezze del motore.

Eidos ha tutti **i nomi dei piloti a portata** di mano per il suo titolo ufficiale di Formula 1. Sarà **una formula riuscita?**

F1 World Grand Prix

Licenza ufficiale Formula 1? Ormai la regalano nelle patatine, a giudicare dal numero di titoli di Formula 1 in circolazione.
Nel titolo Eidos ci sono, prevedibilmente, tutte le macchine, tutti i piloti e tutte le piste. Gli intenditori, però, rimarranno perplessi scoprendo che sono tutti tratti dalla stagione '99! Comunque, adattandoci a questa situazione rimarremo decisamente colpiti. Su un buon PC il gioco fa davvero un grande effetto. Occhio però agli altri piloti: la loro scadente intelligenza artificiale fa sì che non guidino proprio come campioni di Formula 1. Come si piazza in classifica, dunque? Piuttosto avanti, con diverse posizioni di vantaggio rispetto a F1 2000 di EA. Detto ciò, teniamo presente che mancano pochi mesi all'uscita di GP3...





▲ Malgrado la presentazione in stile televisivo, non c'è commento. Il giro panoramico in elicottero sopra ogni pista prima delle corse è notevole, però.

il giudizio

GRAFICA Decente su un PC veloce; su quelli più vecchi però il rallentamento è notevole.

GIOCABILITÀ Le opzioni sono numerose. L'intelligenza artificiale dei piloti rischia però di rovinare le gare.

LONGEVITÀ Con 22 macchine e 17 piste, più opzioni di messa a punto, è un gioco che può durare mesi.

Un gioco di Formula 1 degno del nome. I dati però sono della stagione scorsa... e poi GP3 si profila già all'orizzonte.

Voto 71 %

SOLO CON PLAYSTATION MAGAZINE!

PROVA SUBITO LE ANTEPRIME MONDIALI PIÙ AVVINCENTI

10 FANTASTICI DEMO PLAYSTATION
COLIN 2.0 • JEDI POWER BATTLES • N-GEN • STREET FIGHTER EX 2 • HOGS OF WAR

NEL CD

AGOSTO n°49

UFFICIALE PlayStation Magazine

Anno V • Numero 8 • AGOSTO 2000 • L.14.900

SPEEDBALL 2100
ECCO LO SPORT ESTREMO DEL PROSSIMO FUTURO!

MOTO RACER WORLD TOUR
A tutto gas su PlayStation!

METAL GEAR SOLID 2
IL RITORNO DI SNAKE

PROVATI
MAGICAL RACING TOUR
SUPERCROSS 2000
FRONT MISSION 3
YEH YEH TENNIS
SPEEDBALL 2100
SILENT BOMBER
HOGS OF WAR
ALUNDRA 2
LANDMAKER
GALERIANS
BATTLETANX

PS2
ALL'ATTACCO:
L'HARD DISK,
I NUOVI GIOCHI,
FIFA 2001

PARASITE EVE II ■ SYDNEY 2000 ■ GRIND SES
MEDAL OF HONOR: UNDER GROUND ■ STAR T
TOP SECRET LE MISSIONI PIÙ IMPEGNATIVE DI SYPHON FIL

TRUCCHI & SEGRETI
La guida ai punti più impegnativi di Syphon Filter 2

NEL CD
Colin McRae Rally 2.0
Street Fighter EX 2 Plus
Jedi Power Battles
N-Gen Racing
Hogs of War
e i video di
Destruction Derby Raw
Ronaldo V-Football
A Sangue Freddo
Tombi 2
Moho



Questo mese in edicola rivista + CD L.14.900

Future MEDIA ITALY



IN USCITA A: ORA
FORMATO: PLAYSTATION
PREZZO: L. 119.900
SVILUPPATORE: CODEMASTES
EDITORE: CODEMASTES
CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK
ALTRE VERSIONI: PC
GENERE: GUIDA
GIOCATORI: 1-2

Colin **è tornato** ed è pronto **a dimostrare** di essere il **re del rally!**

Colin McRae
Rally 2



IN INGHILTERRA!

Gli altri circuiti saranno magari più esotici e avranno pure gli struzzi, ma il rally più duro è quello che si fa in Inghilterra. Dovremo dare il massimo per cavarcela con il tempo instabile e con il fango scivoloso.

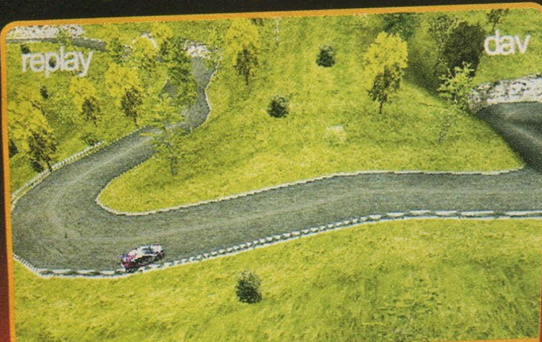


▲ Il grigio nord dell'Inghilterra. Qui piove tutti i giorni e in molte località non c'è ancora la televisione: le condizioni ideali per il rally definitivo.

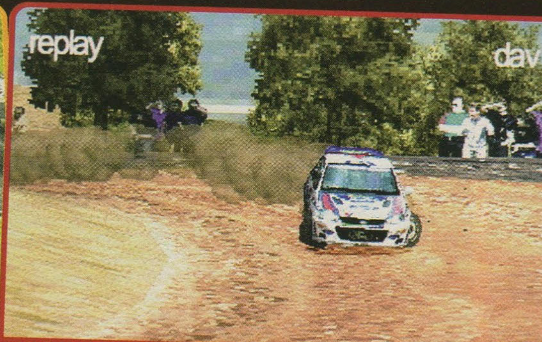


Super rally

È nella modalità Rally che questo gioco mostra davvero cosa sa fare. Ogni località presenta nuove sfide che metteranno a dura prova la nostra abilità di piloti.



▲ I circuiti italiani, ultra-contorti, sono un test implacabile per la nostra abilità e per la resistenza dei nostri freni.



▲ Ah, Vienna! Anche qui si fa il rally, su insidiose piste di terra.



▲ Le superfici ghiacciate della Svezia mettono a dura prova la nostra pazienza. Anche con la macchina migliore si finisce per slittare di lato per metà del tempo.



▲ La campagna svedese: neve di qua, neve di là... alla faccia, che noia. Fa venire voglia di visitare l'Ikea... con una Volvo.





▶ Sebbene le console della nuova generazione facciano impallidire la potenza grafica della PlayStation, Colin McRae Rally 2 dimostra la quantità di dettagli che se ne può spremere.

IL MEGLIO



Notare i dettagli, dagli schizzi di fango ai danni al telaio: di prima qualità.



Ne è passato di tempo dall'ultima volta che Colin si è fatto vedere. È un po' invecchiato, ha una Ford Focus ed è comparso anche in una pubblicità.

In questo periodo, inoltre, sono usciti un po' di titoli di corse di prima qualità. Il mercato per la PlayStation rigurgita di giochi di calcio, ma ce ne sono solo un paio che valgono veramente qualcosa. I giochi di corse, invece, sono quasi tutti brillanti e scattanti. Il funzionamento delle più favolose macchine del mondo è stato riprodotto alla perfezione. Ogni nuovo Gran Turismo o V-Rally promette le dinamiche di guida più realistiche in assoluto; e c'è da crederci. Perciò Colin, che si appresta nuovamente a infilarsi i guanti, ad accomodarsi sul sedile e ad accendere il condizionatore, dovrà veramente sfoderare numeri in stile Hazzard per catturare la nostra attenzione.

Non sorprende certo il fatto che le macchine abbiano un ruolo chiave in Colin McRae Rally 2; se tuttavia titoli come Gran Turismo fanno delle macchine le star dello spettacolo, Codemasters ha creato un gioco in cui i veri eroi sono i circuiti. La creazione di un'esperienza di guida "realistica" è già stata ottenuta in passato: bastano quattro ruote e qualche sospensione. Facile, no? Quando però l'ambiente di gara è il rally, allora sono il fango, la ghiaia e la polvere che contano. Il rally è

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Colin McRae	94%
LMA Manager	91%
Micro Maniacs	68%
Brian Lara Cricket	91%
Micro Machines V3	84%
TOCA	82%

Lasceremo il segno!

Gli effetti sonori sono talmente realistici che ogni schianto fa rabbrividire. Gli alberi sembrano scaraventarsi addosso a noi... e non ci vuole un meccanico per capire che continuare a sbatterci contro non è una buona idea.



Gli stretti passaggi dei circuiti speciali rischiano di dare qualche problema.



Sui rettilinei del Kenya, qualsiasi cunetta rischia di spedirci a gambe all'aria. Occhio!

Alle velocità più elevate si rischia di ribaltarsi sbattendo contro le barriere ai bordi della strada.



Se urteremo contro i fianchi delle montagne sentiremo i fari spaccarsi.





Colin fa una pausa per verificare quante volte riesce a far ribaltare la macchina.



Il cofano si apre e la vegetazione trascina la macchina nel bosco... pazzesco!

Riparazioni rapide

È sorprendente la frequenza con cui la strada sembra sollevarsi apposta per farci del male. Dopo un ribaltamento particolarmente tosto, quindi...





...avremo un sacco da fare nel garage. Abbiamo a disposizione 60 minuti per le riparazioni, perciò dovremo stabilire delle priorità.

Freni e sterzo sono fondamentali, ma una carrozzeria danneggiata offre maggiore resistenza al vento e può rallentarci.



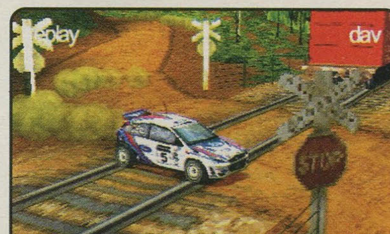


Esauriti i 60 minuti, ci ritroveremo di nuovo sulla pista prima ancora di poter dire "Ehi, occhio a quell'albero!".





La visuale dall'interno della macchina non è accessibile nella modalità a due giocatori, che elimina molti dettagli.



I replay mostrano la straordinaria quantità di dettagli dei panorami e dei veicoli, davvero entusiasmante.

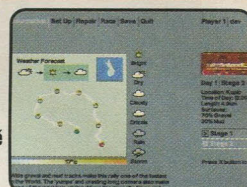
una gara dell'uomo e della macchina contro il terreno e gli elementi. Perché un gioco simile risulti entusiasmante, sono le piste a dover avere carattere, grinta e aggressività.

IN SUPERFICIE

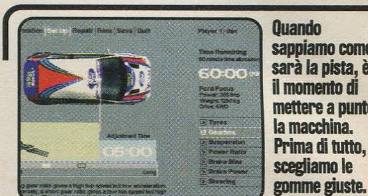
Scegliendo la modalità Rally andiamo in giro per il mondo mettendo alla prova la nostra abilità sulle più insidiose superfici di gara del mondo: dalla glaciale Svezia, in cui si passa metà del tempo slittando di lato, ai polverosi circuiti del Kenya. Queste piste non si differenziano solo nell'aspetto, ma anche nell'azione: Colin McRae Rally 2 è un'esperienza a base di sensazioni. Terreni differenti sono presenti anche in altri giochi di rally, ma qui il contrasto tra fango e asfalto è talmente marcato e preciso da sembrare realtà. Inoltre, invece di relegare determinate superfici a specifiche piste, il gioco continua a mescolarle.

> "... dopo esserci **abituati al terreno** dovremo vedercela con **l'implacabile struttura** delle piste, che **richiede la** massima concentrazione!"

Messa a punto



C'è una veduta della pista accompagnata dalle previsioni del tempo, ma non ci viene spiegato perché non c'è il sole... brutto tempo!



Quando sappiamo come sarà la pista, è il momento di mettere a punto la macchina. Prima di tutto, scegliamo le gomme giuste.

Anche le minime modifiche ai freni e alle sospensioni possono risultare determinanti per controllare la macchina in condizioni difficili.





Nelle tremende condizioni ambientali della Svezia, i freni devono essere morbidi, o la macchina slitterà troppo.

In Australia, una slittata in curva sulla polvere può condurci improvvisamente sull'asfalto, dove le gomme hanno una presa migliore, i freni stridono e ogni oscillazione dello sterzo viene registrata. Una volta abituatici al terreno, dobbiamo poi vedercela con l'implacabile struttura delle piste, che richiede una concentrazione straordinaria.
Questo non è un titolo "prendi e gioca": qui ci si ritrova a scrutare lo schermo sempre più da vicino.
Solo al termine di un livello ci si rende conto di non aver sbattuto le palpebre per minuti interi: ecco perché ci lacrimano gli occhi...

CIAO, NICKY!

Potremo contare sull'aiuto di Nicky Grist, seduto accanto a noi.
Oltre a occuparsi dello stereo e a passarci le caramelle, l'amico ci dà informazioni sulle curve imminenti. Crediamo che i nostri riflessi d'acciaio siano sufficienti per individuarle anche sui percorsi più insidiosi? Ci sbagliamo.

E ora, un po' di divertimento!

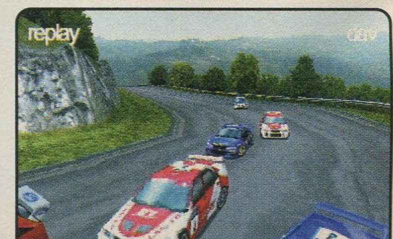
L'azione diventa un po' più svagata nel livello Arcade, che dà un tocco di divertimento alla simulazione!



Questo è rally in stile V-Rally. Dobbiamo competere su una sola pista contro sei altre macchine.



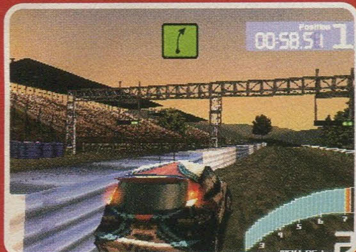
Possiamo tamponare gli altri veicoli quanto ci pare: la nostra macchina non verrà danneggiata.



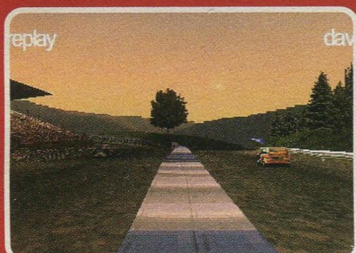
L'intelligenza artificiale dei nostri avversari è davvero umana: anche loro, come noi, fanno degli errori.

Livelli super speciali

In alcune località, l'ultimo livello è un Super Special Stage. A renderlo "super speciale" è il fatto che dovremo correre su un circuito speciale, gareggiando contro un altro pilota sulla corsia a fianco. Se non è speciale questo...



▲ Le due corsie sono diverse, perciò a ogni giro le macchine si scambiano il posto in modo che la gara sia leale. Magari anche la vita fosse così ben organizzata...



▲ Non basta battere l'avversario: è il tempo il fattore più importante e viene calcolato sul totale del livello.



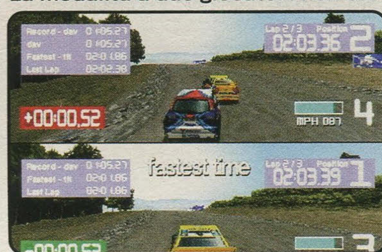
Accidenti, piove. Ci tocca mettere su le gomme da pioggia e disdire il barbecue!





In due è meglio?

La modalità a due giocatori non sarà forse la migliore del mondo, ma non è male.



▲ Le macchine controllate dal computer scompaiono: qui si gareggia uno contro uno. Un po' solitaria, come corsa.



▲ Perché la sfida sui tre secondi funzioni a dovere, entrambi i giocatori devono sapere il fatto loro.



▲ Rispetto alle modalità a quattro giocatori presenti in altri titoli di corse, quella di Colin è un po' limitata.

Se non faremo attenzione ai consigli "abbaiati" da Nicky, rischieremo di ritrovarci a tentare di scalare un albero con la macchina o di perdere completamente di vista il circuito.

BASSA FEDELTÀ

Il fatto è che in Colin McRae Rally 2 tutti gli elementi spettacolari sono trattati in modo dimesso. Se V-Rally sembra urlarci in faccia "Guardatemi, sono favoloso!", Colin sembra nascondersi dietro il freddo schermo grigio del menu mormorando "Sì, OK, non sono male". L'unica occasione in cui questo gioco punta a strafare è la modalità Arcade, che mette da parte per cinque minuti l'elemento simulazione consentendoci di sfrecciare per la pista in compagnia di altre cinque macchine e di una martellante colonna sonora techno.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Paesi	10
Macchine	12
Modalità	5
Massimo giocatori in Championship	8

Questa modalità ci offre cioè un'azione più svagata, una pausa dall'ossessionante precisione della modalità Rally. È un divertimento in stile V-Rally e vale la pena di provarlo. Mescolata a queste delizie, però, c'è la modalità a più giocatori, leggermente imbarazzante. Se abbiamo un amico soltanto non è male; i guai iniziano se siamo particolarmente popolari e disponiamo di tre amici e di un Multi Tap. La modalità Super Stage Challenge può ospitare fino a otto giocatori, ma sullo schermo condiviso ce ne stanno solo due e ci toccherà usare il joypad a turno. Il motore di gioco fa decisamente fatica e c'è una sorprendente quantità di oggetti che compaiono dal nulla; tanto valeva, perciò, che optassero per una modalità a quattro. Si capisce che sono stati fatti molti sforzi per potenziare questo aspetto del gioco; malgrado ciò, chi è in cerca di un vero divertimento di gruppo farebbe meglio a cercarlo altrove. Considerato il tempo necessario per produrre questo remake e la sua prevedibilità, sarebbe fin troppo facile trattarlo con sufficienza: ennesimo gioco di corse, ennesimo seguito.
La sua qualità, però, è sufficiente a vincere qualsiasi scetticismo.
È un gioco brillante, duro, spettacolare, entusiasmante e assolutamente irresistibile. Se ci piacciono il rally e i videogiochi, compriamolo.
Se poi non ci piacciono né i videogiochi né il rally... beh, compriamolo lo stesso.

Sporchiamoci le mani

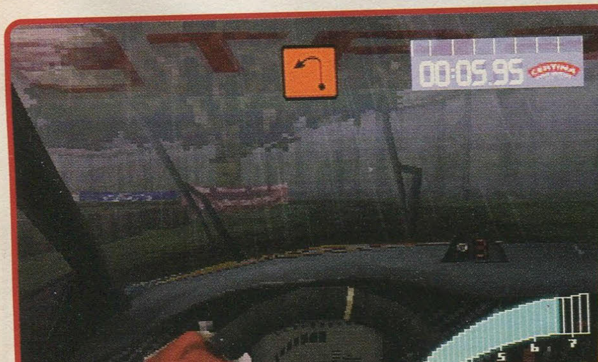
L'ambiente non rimane immobile al nostro passaggio sulla pista. Anzi, la maggior parte di esso riesce prima o poi a entrare in contatto con la nostra macchina. Finiremo per impantanarci nel fango o per lasciare una scia di polvere dietro di noi. L'effetto è davvero notevole.



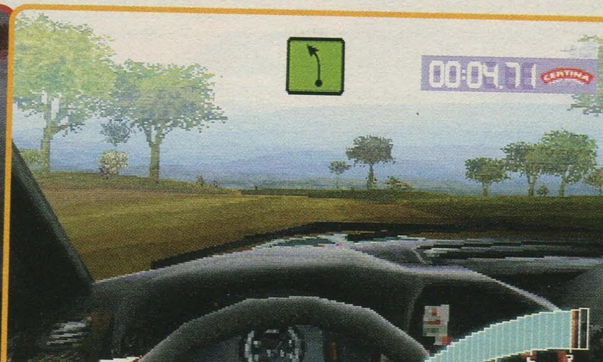
▲ Questa macchina sembra aver ricevuto una schizzata di vernice verde mela. Sta bene con il giallo.

Gli occhi del pilota

Tra le varie prospettive disponibili c'è quella dall'interno della macchina, in cui si vedono le mani sul volante e sul cambio.



▲ La visuale dall'interno della macchina è ricca di dettagli e fa un certo effetto, ma rende impossibile vedere bene la pista in condizioni di tempo e illuminazione sfavorevoli.



▲ Questa visuale è ideale per le piste diritte, alla luce del giorno. Ogni macchina ha interni diversi e si vedono le mani del pilota spostarsi sul volante!

il giudizio

GRAFICA Un po' sgranata, ma in linea con lo stile "rude" del gioco.

GIOCABILITÀ La modalità Arcade è più spassosa, ma la Rally è più seria ma altrettanto divertente.

LONGEVITÀ Ci sono le piste speciali e per padroneggiare al meglio il gioco occorrono secoli.

All'altezza della lunga attesa e del clamore suscitato. Colin McRae Rally 2 si conferma il re della strada... almeno per il momento.

Voto 92%



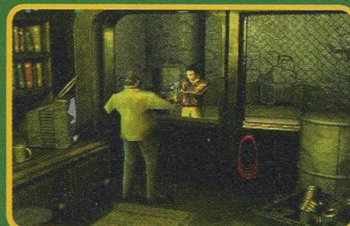
IN USCITA A: ORA | **FORMATO:** PLAYSTATION | **PREZZO:** L. 99.900 | **SVILUPPATORE:** REVOLUTION | **EDITORE:** SONY UK | **CARATTERISTICHE:** DUAL SHOCK | **ALTRE VERSIONI:** NESSUNA | **GENERE:** AZIONE | **GIOCATORI:** 1

A sangue Freddo

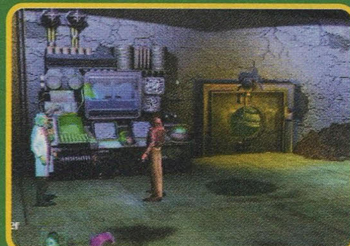
È uno **dei giochi più sinistri** della storia... come può essere **tanto scarso?**

Mi scusi...

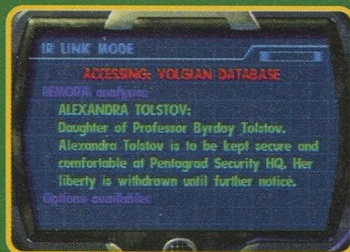
Per risolvere gli enigmi dobbiamo parlare con i minatori. Per farne parlare alcuni occorre usare le cattive, mentre altri richiedono un tipo di persuasione un po' più raffinato.



▲ Questo sgobbone non ci darà retta se non lo minacceremo con una pistola. Le maniere spicce funzionano sempre.



▲ Questo dottore tiene la bocca chiusa, tentando di darsi un'aria importante e indaffarata nel suo camice bianco.

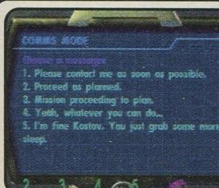


▲ Controllando nella nostra banca dati, scopriamo però che sua figlia è scomparsa. Menzioniamola e non potrà fare a meno di aiutarci.

Tecnologia portatile

Il nostro pratico computer portatile funziona da mappa, ma è collegato anche con la rete computerizzata della miniera.





Ci permette di scambiare messaggi con i nostri alleati. Questa parte del gioco è divertente, ma viene rovinata dal resto.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

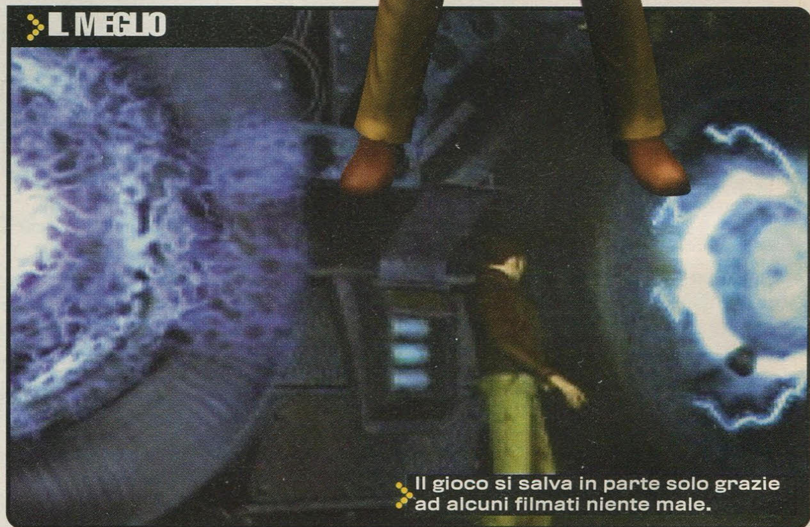
Broken Sword	78%
Broken Sword 2	80%
Beneath a Steel Sky	60%

Tempo di avventure tridimensionali: l'agente britannico John Cord si fa un giretto alla Syphon Filter nell'Europa orientale, incontrando vari tipi dai cognomi in –ov. Inutile dilungarsi sui dettagli, però, perché questo gioco non ci piace proprio. Non c'è nessuna parte del titolo che ci ha convinto e sinceramente non abbiamo alcuna voglia di giocarci.

SOTTO LO SFONDO, NIENTE

Il gioco utilizza la stessa tecnica degli sfondi tridimensionali che ha reso grande la serie Resident Evil, ma le telecamere che riprendono l'azione sembrano essere lontane chilometri. Invece di offrirci inquadrature che ci permettano di vedere cosa stiamo facendo, il gioco ci scodella una prospettiva tipo ventesima fila al cinema: si riesce a malapena a distinguere il nostro personaggio. Quanto all'animazione, diciamo che non ricorda i classici di Walt Disney. Quando corre, Cord ricorda gli allegri spazzacamini di Mary Poppins; quando tenta di muoversi furtivamente, sembra una scimmia sul triciclo. L'idea del gioco sarebbe quella di una sorta di film a cui assistere: da qui la trama

IL MEGLIO



Il gioco si salva in parte solo grazie ad alcuni filmati niente male.

La parte divertente!

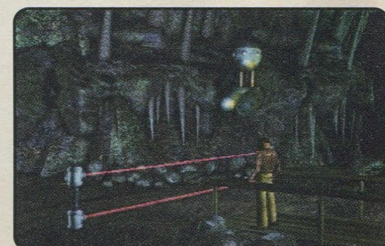
Ecco il succo del gioco, la parte spassosa: risolvere enigmi scarsi e sparare a degli omini in lontananza. Urrà.



▲ Qui dobbiamo raccogliere uno spillo che si mimetizza perfettamente con il resto dello sfondo. Difficile, eh?



▲ Ecco la sparatoria. Guardiamo bene... quella cosina lì non è una pistola? Mah, può darsi...



▲ Ooh, dei raggi e un'arma da fuoco puntati contro di noi. Chissà cosa succederà adesso?

In lontananza!

La cosa più strana di questo gioco è la visuale: sembra di visualizzare l'azione da un altro continente. Servirà forse a mostrare gli sfondi in tutto il loro splendore, ma rende impossibile capire cosa diavolo stiamo facendo.





Dobbiamo ammettere che alcuni sfondi sono veramente eccezionali.

Quanto all'animazione, diciamo che non ricorda i classici di Walt Disney

articolata e l'atmosfera lugubre. Per risolvere gli enigmi dobbiamo trovare indizi dialogando con i personaggi e raccogliendo informazioni, come nei film di spionaggio.

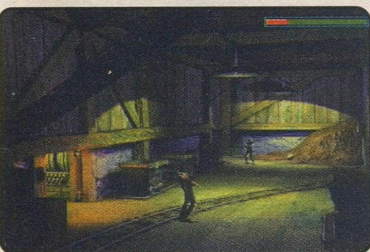
ENIGMI A PARTE

Dopo un po' gli enigmi cominciano ad assumere un senso, ma purtroppo le buone idee sono sepolte da tonnellate di elementi poco interessante. Il sistema di comando non è pratico, l'azione è scarsa, i tempi di caricamento imbarazzanti e l'intero mondo del gioco del tutto improbabile: una delle guardie permette a Cord di usare il bagno... per poi spararglì quando esce! Insomma, non ci sembra un acquisto consigliabile.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Dischi	2
Trovate buone	0
Trovate scarse	Troppe
Armi	Una



▲ Dovrebbe assomigliare a un film di spionaggio, ma le sue scene sono molto noiose.

Ricordi...



▲ Il gioco inizia dalla fine. È un flashback in cui Cord racconta la sua storia.



▲ Cord è stato catturato e viene torturato perché riveli la sua storia. Dunque è sopravvissuto alle sue avventure: ma allora perché continua a morire?

il giudizio

GRAFICA Gli scenari non sono male, ma l'animazione è misera. Un gioco noioso anche da guardare.

GIOCABILITÀ Inesistente. Non si fa che parlare con i personaggi e vagare all'infinito.

LONGEVITÀ Il gioco occupa due CD, ma non vale la pena di dedicargli troppe ore della nostra vita.

Purtroppo questo è un gioco davvero deludente. Non vale la pena di investirci i nostri risparmi.

Voto 39%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: N64 | PREZZO: L. 109.900 | SVILUPPATORE: ZED TWO | EDITORE: INFOGRAMES

Taz Express

Taz-mania? Difficile immaginare un'epidemia di questo genere...



▲ Taz trasporta la sua cassa. È una scena che vedremo spesso.

▲ Fare giravolte è divertente per un po', ma non per molto.

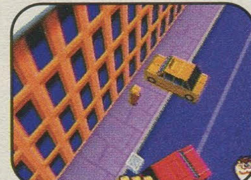
I creatori di Wetrix non hanno reso molto chiara la trama del gioco. Nessuno sa come, Taz ottiene un lavoro come corriere e viene incaricato di consegnare una misteriosa cassa a un altrettanto misterioso destinatario. Il guaio è che i personaggi dei cartoni animati Warner Brothers, tipo Marvin il marziano e Yosemite Sam, cominciano a rubargli il prezioso fardello, costringendolo a percorrere deserti, città e perfino il pianeta Marte, allo scopo di recuperarlo. Insomma, si tratta di prendere questa benedetta cassa, portarla al punto di destinazione al termine di ciascuna area, gettarla in un buco e ripetere l'intera operazione da capo. Il senso è chiaro, no?

SOTTO LA MEDIA

Dopo un po' ci si rende conto che questo è un platform game tridimensionale tra i più insensati. A tratti le cose cambiano un po', come nel caso del grandioso inseguimento nel deserto con Wile E Coyote, ma in generale i livelli secondari sono ancora peggio del gioco principale. I creatori del gioco hanno dedicato un'attenzione maniacale alla realizzazione di personaggi identici in aspetto e voce a quelli dei cartoni animati. Se solo si fossero dati un po' più da fare sull'azione di gioco...

Basta così, grazie...

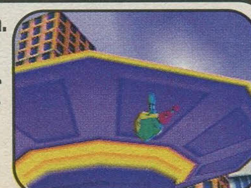
Le ambientazioni sono molto varie in Taz Express, ma manca qualsiasi incentivo ad andarle a vedere.



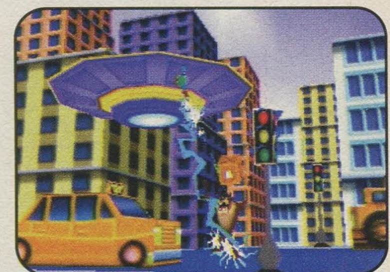
Qui dobbiamo evitare di farci travolgere dal traffico... per il bene di tutti i corrieri del mondo.



La parte con la palude è un po' diversa, ma rovinata dalla nebbia. Non si vede a un palmo dal naso!



Oh, che paura. Questo cannone alieno sta per miniaturizzare Taz. Chi c'è al comando? E chi lo sa?



il giudizio

GRAFICA Graziosa nel suo stile a cartoni animati, ma rovinata dalla nebbia e dai tremendi sfondi.

GIOCABILITÀ Taz è mobile come un pesce morto e la ripetitività degli enigmi non aiuta di certo.

LONGEVITÀ La frustrazione e la noia ci faranno stancare ben presto.

Una grafica rozza, un'azione di gioco ancora più rozza e trama scarna: Taz Express è un esempio di come non va fatto un videogioco.

Voto 33%



IN USCITA A: AGOSTO	FORMATO: PLAYSTATION PREZZO: L. 71.500	SVILUPPATORE: CAPCOM EDITORE: EIDOS	CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK ALTRE VERSIONI: NESSUNA	GENERE: AZIONE 3D GIOCATORI: 1

No, il trombone **non c'entra niente...** ma il gioco **è strano** lo stesso!

The Misadventures of Tron Bonne

Questo gioco viene dalla stessa casa di Megaman: quindi è zeppo di diavolerie tecnologiche e buffe creazioni. Inoltre è veramente strano.

La protagonista è Tron, di cognome Bonne, che deve raccogliere denaro per pagare i debiti dello zio. Invece di optare per un lavoro onesto e convenzionale, però, la fanciulla decide di darsi al furto.

IN MISSIONE

Il gioco è suddiviso in vari tipi di missioni. C'è l'azione, con Tron che alleggerisce piccole cittadine di ogni oggetto prezioso pilotando un grosso robot. Ci sono gli enigmi, nei punti in cui dobbiamo rubare grosse casse in un ordine prestabilito e quindi cavare pietre preziose da una miniera.

Ad aiutarci nei nostri compiti c'è una schiera di Servbot, ovvero servi robot: sono omini in stile Lego che obbediscono a ogni nostro comando e hanno personalità diverse. Immorale!

IMMORALE!

Insomma, le missioni danno grande varietà all'azione, il gioco è bizzarro e carino e non ci sono né macchine né palloni da calcio: tutte belle cose, certo. A penalizzare questo titolo sono l'eccessiva linearità delle missioni e la continua comparsa di parti dialogate in stile gioco di ruolo.
Ciò che colpisce più negativamente, però, è il fatto che sotto le apparenze graziose questo gioco è un inno al furto. Il livello morale è analogo a quello di Grand Theft Auto.
Dobbiamo rubare oggetti e, se i loro proprietari tentano di difendere le loro case, sparare loro addosso con un grosso cannone laser. Poi, quando arrivano i poliziotti, aspettiamo che scendano dalla macchina e poi gliela scaraventiamo addosso. Insomma...

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Resident Evil: Nemesis	94%
Dino Crisis	93%
Resident Evil: Survivor	66%
Street Fighter Collection 2	49%
Mega Man Legends	75%
Mega Man 9	83%

Servitù efficiente

Per migliorare l'efficienza dei nostri Servbot possiamo sottoporli a vari mini-giochi appositi.



Tron fa un salto alla palestra e si diverte a osservare robot dal cranio giallo in esercizi che dovrebbero migliorare le loro capacità.



L'allenamento consiste in prove di velocità di pensiero e destrezza.



In questa prova dobbiamo preparare la cena per i Servbot. Loro urlano l'ordinazione e noi dobbiamo consegnare il piatto all'istante.



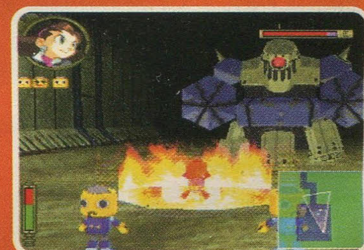
▲ I Servbot combinano anche qualche pasticcio e a volte non agiscono in modo molto professionale... pelandroni!

Telecomandati

Oltre agli enigmi e all'azione c'è anche una specie di modalità avventurosa, in cui dobbiamo esplorare un intrico di tunnel in cerca di pietre preziose. Non è Tron a scendere nei tunnel, però: l'esito della prova dipende dall'abilità dei Servbot, che osserva e dirige tramite una telecamera volante.



▲ Attraverso la telecamera Tron può ordinare ai Servbot di lavorare per lei.



▲ Essendo disarmati, i Servbot non possono che tentare di attirare i nemici in varie trappole.

IL MEGLIO



Schiacciare un poliziotto con la sua macchina mentre cerca di spararci addosso è violento, ma divertente.

il giudizio

GRAFICA Niente di particolarmente ambizioso, ma nel complesso carina.

GIOCABILITÀ Non molto impegnativa e rallentata dai continui riquadri dei dialoghi.

LONGEVITÀ Le missioni si superano abbastanza in fretta, ma volendo c'è molto da fare con i Servbot.

È un gioco divertente e un po' diverso dal solito, ma non ricco di mordente. Anche come messaggio morale non è gran che.

Voto 72%



IN USCITA A: AGOSTO | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 109.900 | SVILUPPATORE: PSYGNOSIS | EDITORE: SONY | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-2

Tutte le **migliori piste di Wipeout** in un solo gioco... in offerta speciale! **La fregatura dov'è?**

Wipeout 3
Special Edition

Wipeout. La storia è nota. È il più veloce, affascinante ed entusiasmante gioco di corse futuribili mai creato. L'originale ha rappresentato da solo una delle principali ragioni per acquistare una PlayStation e i due seguiti hanno ulteriormente migliorato la sua formula vincente.

VERAMENTE SPECIALE

Questa versione riprende le migliori piste di Wipeout 3 e dei suoi due predecessori, inserendole in una modalità Classic. Abbiamo quindi le migliori piste di Wipeout mai create... in un unico gioco! I circuiti di Wipeout 3 erano spettacolari? Beh, ora anche quelli tratti dai primi due giochi sono ad alta definizione! Sotto molti aspetti il gioco ha un aspetto identico a quello di Wipeout 3: stessa struttura, stesse modalità, ma con le piste in più. Allo stesso modo, il gioco riprende solo le migliori armi dei tre precedenti: Quake Disruptor, Plasma Bolt... Se i primi due Wipeout offrivano solo gare limitate a giocatore singolo, il numero tre comprendeva invece anche una quantità di nuove modalità, tra cui una a due giocatori a schermo condiviso, una favolosa sfida di gruppo, le modalità Tournament con più piste e Challenge: sono tutte riprese in Special Edition. Potremo quindi giocare in TUTTE queste modalità sulle piste di Wipeout 3 e dei due precedenti! Questa potrebbe essere la più grandiosa raccolta di videogiochi già pubblicati mai uscita al mondo. Il tutto a un prezzo scontato. Che altro aggiungere? Filiamo a comprarlo!

Fuoco!

Special Edition offre uno tra i migliori esempi di potenza di fuoco, un elemento che ci sarà utilissimo per conquistare la vittoria.



Qui è più difficile prendere la mira con il Plasma Bolt che nel Wipeout 3 originale, ma non ci si mette molto a imparare.



Gli scudi sono un po' noiosi, ma hanno una grande utilità, soprattutto se utilizziamo molta energia per gli scatti di velocità.



Come sempre, è godibilissimo centrare un altro veicolo con un razzo e quindi superarlo con noncuranza.



▲ La modalità Prototype offre una serie di nuove piste dalla singolare atmosfera futuribile-rétro.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

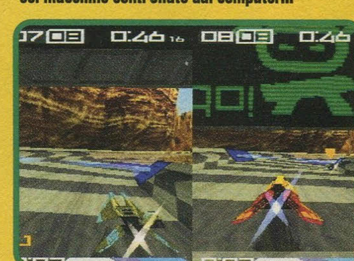
Wipeout	90%
Wipeout 2097	92%
Wipeout 3	94%

Schermo doppio!

Nessuno dei primi due Wipeout disponeva di una modalità a schermo condiviso: è la nostra prima occasione per sfidare un amico sui questi circuiti classici.



▲ Oltre all'avversario umano ci sono in pista altre sei macchine controllate dal computer...



▲ Oltre alla modalità a schermo condiviso c'è anche quella di collegamento tratta da Wipeout 2097...



IL MEGLIO



Non c'è niente di più entusiasmante che centrare un bonus di velocità e sfrecciare al di là del baratro.

il giudizio

GRAFICA Perfetta. Wipeout è ancora uno dei più eleganti giochi di corse per PlayStation.

GIOCABILITÀ La sua azione sulla pista a tutta adrenalina è senza rivali.

LONGEVITÀ Con la sua ricca scelta di piste, è uno dei più longevi titoli di corse in circolazione.

Una favolosa raccolta che riunisce il meglio della superba serie Wipeout, a un prezzo stracciato. Uau!

Voto 92%



IN USCITA A: AGOSTO | FORMATO: DC | PREZZO: L. 108.900 | SVILUPPATORE: BIZARRE CREATIONS | EDITORE: ACCLAIM | CARATTERISTICHE: VMU, MULTI-PLAY | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1-4

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Livelli	30
Armi	8 di base
Personaggi Giocabili	6
Segreti	a palate

La pace della campagna, **il rumore di fondo** degli animali... **e lo strepito delle** armi semiautomatiche!

Fur Fighters





GM CAPOLAVORO

Enigmi e fucilate

Credevamo fosse una semplice passeggiata a mano armata? Ci sbagliavamo. Ogni livello presenta enigmi ultra-complessi in attesa dei nostri cervelletti.



▲ Non soddisfatta di aver abbattuto i muratori nel cantiere della diga dei castori, Juliette viene in aiuto di Roofus per salvare un pupazzo.



▲ Aggrappata a una maniglia di un camion in corsa, raggiunge il retro della scavatrice e l'accende.



▲ Il veicolo scende e deposita al suo posto il prefabbricato. Ora basterà trovare Roofus e teletrasportarsi fuori dal livello.

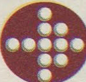
Disco Inferno!



▲ Roofus, correndo per i corridoi del World Quack Centre, scopre una discoteca che spara musica a tutto volume.



▲ Incapace di resistere al ritmo, si unisce al suo istruttore e si produce in questo mini-gioco in stile Parappa.



Dall'istante in cui ci materializziamo nel villaggio da addestramento, fino all'ultima battaglia nel covo del generale Viggo, Fur Fighters ha un fascino animale decisamente notevole.

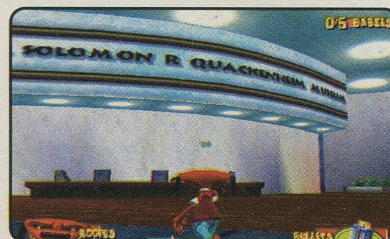
I personaggi sono maneggevoli come gattini e l'attenzione per il dettaglio è fenomenale. Sparando ai cartelli li vediamo oscillare, ficcando una pallottola in una palla la vediamo rimbalzare via e sparando contro una finestra vediamo apparirvi un foro di proiettile. Piccole cose, d'accordo, ma sono proprio questi dettagli a permettere a Fur Fighters di distinguersi dalla massa. Sulle prime la trama sembra fiacca: il generale Viggo ha rapito i nostri bambini e noi dobbiamo recuperarli. Tuttavia, contiene una vera marea di storie. Ora tentiamo di disinnescare una bomba e tra un minuto dovremo magari abbattere la nostra mamma trasformata in mutante. Più strano di così...

COLOSSALE

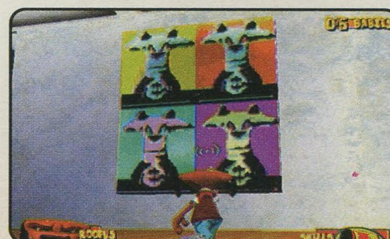
I livelli, disposti a raggiera, sono vasti e l'accesso a ogni zona è limitato in funzione del numero di gettoni o di bambini da noi recuperati. Prima di proseguire, perciò, dovremo perlustrare ogni centimetro di ogni livello e scovare tutti i gettoni nascosti. Come se non bastasse, potremo raggiungere determinate aree solo mediante specifici personaggi: consultiamo il riquadro Trucchi e Palle di Pelo.

ARMI PESANTI

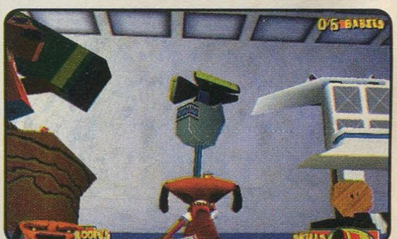
Per fortuna, la nostra potenza di fuoco è sufficiente a tirarci fuori anche dalle situazioni più spinose. Dagli attacchi più elementari, come l'assalto a testa bassa, fino alle delizie fantascientifiche dei fucili al plasma, non ci mancherà mai uno strumento di distruzione. Ciò non significa che i nemici siano una semplice passeggiata. La maggior parte di loro si difende con tenacia e la loro intelligenza artificiale consente ottime tattiche di



▲ La galleria Gugenheim di Arte Moderna muore di invidia: ecco il museo Quackenheim in tutto il suo splendore.



▲ L'attenzione per il dettaglio è davvero notevole.



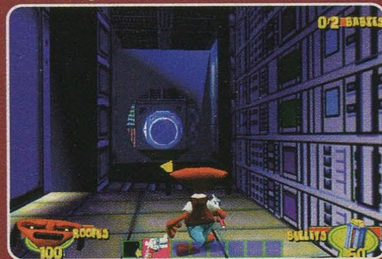
▲ Accertiamoci di fare fuori tutti gli orsi polari prima di affrontare la scultura semovente.

Un balzo gigantesco per il genere animale!

Dopo aver superato Cape Canardo, Roofus si ritrova a bordo di uno shuttle diretto alla stazione spaziale Mir, ovviamente controllata da gatti!


▲ Il museo spaziale, come il Quackenheim, è zeppo di splendidi oggetti da ammirare.


▲ Dovremo completare un bel po' di missioni secondarie per procedere nel gioco.

▼ Una volta a bordo della Mir, dovremo per prima cosa trovare l'ingresso alle aree sbarrate della stazione.


▼ L'inclusione del computer HAL di "2001: Odissea nello spazio" dimostra la grande attenzione per i dettagli.


IL MEGLIO



Eccoci mettere le zampe sul lanciarazzi. Fatevi sotto, adesso!

Un po' di storia

Dalla stessa casa...	
Formula 1	90%
Formula '97	92%
Whiz And Liz	82%

sganciamento: particolarmente divertente la fuga a zampe all'aria. Se comunque la nostra abilità di tiro dovesse superare le capacità dei nemici, ci sono sempre i boss, descritti nel riquadro Amore e Odio, oltre ad alcuni salti decisamente insidiosi. Non facciamoci illusioni: tutto, in Fur Fighters, può avere conseguenze letali.

> **... l'intelligenza artificiale dei nemici consente loro ottime tattiche di sganciamento, tipo correre a gambe all'aria...**

CREATURE A SCUOLA

Non si tratta però di una semplice carneficina, perché il gioco mette alla prova anche il nostro cervello. Ci sono diabolici enigmi a base di ostacoli da superare, come grandi ponti e ostinati taxi, nonché bambini fuori mano da raggiungere: ci capiterà più volte di essere costretti a ritirarci scornati e ad andare alla ricerca della creatura giusta per l'incarico. Detto ciò, le sparatorie sono tra le più entusiasmanti in circolazione. Far fuori con una fucilata a bruciapelo un cane-gangster è davvero gustoso. Se possediamo un Dreamcast e abbiamo passato mesi immersi in titoli come Sonic Adventure, Legacy of Kain e Shadow Man, non possiamo far mancare un posto nella nostra raccolta a Fur Fighters. È una delle migliori dimostrazioni delle capacità del Dreamcast.

Amore e Odio


Tutti i Fur Fighters hanno avuto un loro caro mutato dagli esperimenti di genetica. Nostro compito sarà recuperarli usando la forza.


Il silenzioso Claude punta un fucile al plasma al cuore di Juliette. Malgrado i suoi sentimenti, lei dovrà farlo fuori.


Tweek deve attendere che la sua mamma robot vomiti fuoco per spararle in bocca. Non c'è altro modo.

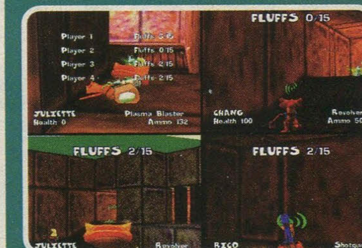

È tempo di rivincita. Viggo è un avversario duro, ma per fortuna ci sono in campo anche gli altri Fur Fighters.

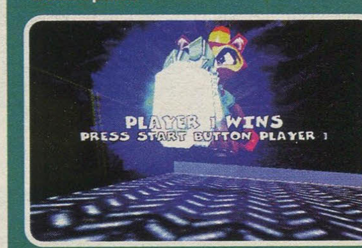


In quattro

E così, a 102 anni, abbiamo completato la modalità a giocatore singolo? Meglio chiamare gli amici, allora.


▲ Gatto contro drago. Non c'è gara? Altro che se c'è! Quella è Juliette!


▲ In questo quadruplice caos, la squadra di GM dimostra quanto possono essere aggressive queste creature pelose.



▲ Chang fa piazza pulita grazie alla sua abilità nel maneggiare il fucile al plasma.

Trucchi e palle di pelo

Ogni personaggio ha la sua abilità speciale che gli dà accesso a luoghi fuori mano zeppi di bonus.


▲ Con i suoi salti, Bungalow il canguro può raggiungere luoghi inaccessibili agli altri.


▲ Dopo cinque anni di esercizio sul grattatoio, Juliette può arrampicarsi su qualsiasi superficie.


▲ Il suo nome è Rico ed è l'unico dei Fur Fighters in grado di andare sott'acqua.

il giudizio

GRAFICA Grandiosa, bella, brillante e zeppa di splendidi e minuti dettagli.

GIOCABILITÀ Fluidissima, estremamente varia e assolutamente avvincente.

LONGEVITÀ Con oltre 30 livelli e alcune favolose arene per le sfide di gruppo, la longevità è eterna.

Cartoni animati con contorno di armi pesanti. Rivoluziona il concetto di titolo d'avventura con un intero arsenale di originalità.

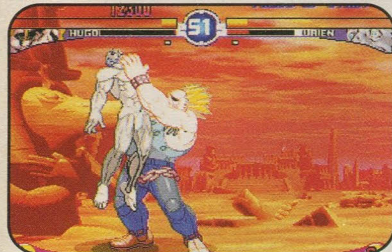
Voto 90%



IN USCITA A: ORA **FORMATO:** DC **PREZZO:** L. 174.900 **SVILUPPATORE:** CAPCOM **EDITORE:** VIRGIN

Street Fighter 3: With Impact

E noi che credevamo che il Dreamcast fosse di nuova generazione!



▲ Oddio, la mano di quel tizio è più grossa della testa di quell'altro!



▲ C'è sempre un cane a fare da spettatore: è la legge di Street Fighter.

Ecco l'ennesimo articolo della serie Street Fighter: questa volta si tratta, finalmente, del "vero" seguito di Street Fighter 2, con tanto di azione vecchio stile a due dimensioni!
Il che rende inevitabile una domanda: se uno ha speso i suoi quattrini per acquistare quella che è al momento la più potente console in circolazione, perché mai dovrebbe aver voglia di provare un gioco praticamente uguale al suo predecessore vecchio di dieci anni?!

DURI A MORIRE

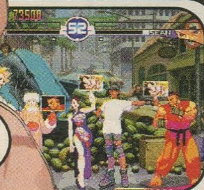
Da qualche parte, però, esiste ancora un pugno di irriducibili estimatori di Street Fighter, che non rimarranno certo delusi da Street Fighter 3: With Impact. Ci sono vari personaggi nuovi, ma l'azione di gioco è rimasta praticamente invariata. La confezione comprende due versioni del titolo da sala giochi, entrambe non particolarmente ricche di opzioni: le modalità Arcade e Versus, più un'arena da allenamento messaci a disposizione dal gioco secondario Giant Attack. È limitato, ma non c'è dubbio che i fanatici della serie ne saranno soddisfatti...

Piatto è bello

Se siamo cresciuti con i picchiaduro 3D potremmo non capire questo gioco. Quelli di noi della vecchia scuola, però, andranno in brodo di giuggiole.

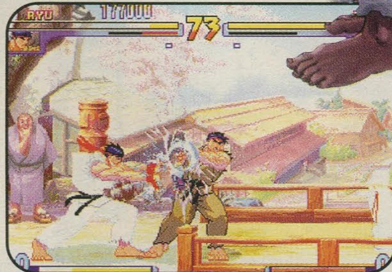


La vecchia guardia adora la velocità e l'immediatezza dei picchiaduro a 2D, con tutti i loro deliziosi power-up.



Gli appassionati di Tekken, però, si grattano la testa perplessi. Insomma, dove sta il bello?

Ehi, sbrigati! Sto scoppiando!



il giudizio

GRAFICA Perfetta, a livello da sala giochi: questo è senz'altro il miglior picchiaduro a 2D in circolazione.

GIOCABILITA La classica azione alla Street Fighter, con qualche personaggio nuovo.

LONGEVITÀ Le opzioni scarseggiano, ma gli appassionati di Street Fighter ci giocheranno per anni.

I fanatici di Street Fighter non potranno che adorarlo. Gli altri, però, faranno meglio a optare per Soul Calibur o Dead or Alive 2.

Voto 80%

IN USCITA A: ORA **FORMATO:** N64 **PREZZO:** L. 119.900 **SVILUPPATORE:** PLAYER 1 **EDITORE:** TITUS

Blues Brothers 2000

Ehi,gente, ho trovato il mio dito indice!

Un altro clone di Mario? Fratello, abbiamo la band!



▲ Saltiamo sui vassoi per vedere i simboli: per vincere dobbiamo accoppiarli. Che bello.



▲ Vola, Elwood... Eccolo risalire un condotto dell'aria e dirigersi verso un pulsante interessante.

Sulla scia del recente e fallimentare film omonimo, Titus ci offre questo Blues Brothers 2000. Allegria.
Elwood deve fuggire dalla prigione per riformare la leggendaria band e salvare gli orfanelli. Di nuovo. Il gioco, in stile platform game in terza persona, è più che altro un minestrone di stanze basate su frustranti enigmi. È ovviamente destinato ai giocatori più piccini, ma finiremo per usare imprecazioni del tutto inadatte all'infanzia quando il guardiano ci colpirà da lontano per l'ennesima volta. Le sezioni dedicate al "ballo", in cui dobbiamo ripetere alcuni passi di danza, avrebbero potuto salvare Blues Brothers 2000, ma sono talmente semplici da essere ridicole.
La colonna sonora poi, per quanto gradevole, non è certo all'altezza dell'originale. Tutto sommato si tratta di un prodotto scadente, da evitare.

il giudizio

GRAFICA Non si riesce davvero a capire perché il gioco richieda l'Expansion Pak.

GIOCABILITA La struttura dei livelli è noiosa e frustrante. La rilevazione delle collisioni è ridicola.

LONGEVITA È talmente difficile da ispirare sentimenti ostili.

Gli oscuri messaggeri del tramonto del Nintendo 64 gioiscano: ecco il Gioco Che Non Avrebbe Mai Dovuto Uscire. Oh mamma...

Voto 41%



Nella divertente modalità danzante a più giocatori potremo interpretare uno qualsiasi di questi poveracci.

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: NAPS | EDITORE: INFOGRAMES | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: PICCHIADURO | GIOCATORI: 1-4

Gekido
Urban Fighters

Prendimi!

Il maggior vanto del gioco sono i suoi ambienti interattivi: in altre parole, possiamo raccogliere gli oggetti.



Probabilmente il Marchese di Queensbury non approverebbe questa tecnica... però funziona!

In questa taglia li fanno solo azzurri...

Angela è stata rapita da forze maligne e il nostro compito è quello di salvarla, combattendo nel ruolo di uno dei quattro personaggi attraverso 17 livelli a scorrimento laterale. Lungo il cammino affronteremo una moltitudine di nemici utilizzando le arti marziali e vari oggetti sparsi per gli ambienti tridimensionali del gioco. Non è detto che lo faremo, però: potremmo infatti accorgerci che Gekido non vale i nostri sforzi. Perché? Beh, il gioco ci suggerisce le combo giuste e se le imbroccheremo otterremo in cambio dei replay; con questi schermi zeppi di avversari, però, non ci vuole molto per capire che è meglio pestare i pulsanti a caso. Manca poi qualsiasi sensazione di una trama che avanza, malgrado l'azione frenetica sia divertente... fino a un certo punto.

Toro scatenato!



▲ Combattiamo finché il nostro personaggio si infuria: otterremo una pazzesca scenetta con la telecamera che ruota di 360 gradi!

il giudizio

GRAFICA In stile manga, ma l'azione frenetica lascia poco tempo per ammirare il panorama.

GIOCABILITÀ Viene da chiedersi come facciano i picchiaduro a scorrimento laterale a vendere ancora.

LONGEVITÀ I livelli si superano in un baleno: ecco perché ci hanno messo i personaggi extra.

Sulla carta sembrava un gioco riuscito: in realtà, pur essendo divertente per un po', non cattura la nostra immaginazione.

Voto 55%

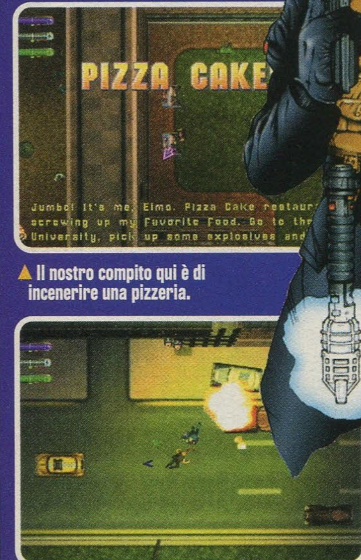
IN USCITA A: ORA | FORMATO: DC | PREZZO: L. 129.900 | SVILUPPATORE: DMA DESIGN | EDITORE: TAKE 2 | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: PC, PS, GBC | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1

Sgraffignare macchine, **sparare ai pedoni,** guidare carri armati e **consegnare pizza... il tutto con il Dreamcast!**

Grand
Theft Auto 2

Pizza a domicilio!

Ci sono tre gang in lotta sulle strade di Grand Theft Auto 2 e una volta che saremo entrati in una di esse dovremo guadagnarci il suo rispetto portando a termine vari incarichi loschi. Per farlo potremo rubare tutti i veicoli che vorremo.



▲ Il nostro compito qui è di incenerire una pizzeria.

▲ Usiamo dell'esplosivo per rubare un veicolo.

Oh no, mi sono dato la scossa da solo!

Grand Thef Auto 2 non perde tempo: a pochi secondi dall'inizio della missione di allenamento, eccoci imbracciare un lanciarazzi e fare polpette della popolazione. Pochi istanti dopo stiamo già bloccando auto sulla strada, trascinandone fuori i conducenti per poi sfrecciare via a 300 all'ora. Inoltre trafficheremo droga, sfuggiremo agli sbirri e, quando le cose diventeranno veramente toste, affronteremo addirittura l'FBI e la guardia nazionale! Se non abbiamo ancora provato Grand Theft Auto 2, ecco l'occasione per farlo: è un'ottima conversione da PC. Da avere!







▲ Innocenti passanti trasformati in arrosti da un lanciafiamme. Divertente, no? Beh, per loro no di certo!

il giudizio

GRAFICA Adeguata; in ogni caso, come nel predecessore, in Grand Theft Auto 2 l'estetica non conta.

GIOCABILITÀ Premessa semplice + violenza scatenata + mappe non lineari = bel lavoro!

LONGEVITÀ La libertà di movimento e le estese missioni garantiscono settimane di divertimento.

Violento, immaginifico e divertente a non finire: il debutto di GTA sul Dreamcast è assolutamente brillante. Non perdiamocelo!

Voto 87%



IN USCITA A: ORA	FORMATO: DREAMCAST	SVILUPPATORE: INFOGRAMES	CARATTERISTICHE: VMU	GENERE: CORSE
	PREZZO: L. 54.900	EDITORE: INFOGRAMES	ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION, PC	GIOCATORI: 1-4

Dovrebbe essere **il V-Rally definitivo...** ma allora perché **sembra di guidare** un'astronave?

V-Rally 2
Expert Edition

Il tempo è tutto!

Per vincere i vari campionati dovremo totalizzare il tempo minimo complessivo. Anche se combineremo un disastro su una pista, quindi, potremo sempre rifarci sulle altre.



▲ Non c'è niente come il brivido della strada aperta. Lo scenario ridente, il vento tra i capelli, la prospettiva di un panino...



▲ Questa visuale è ideale per vedere avanti a lunga distanza. Dovremo rallentare solo in prossimità delle curve più strette.



▲ Se riusciremo a completare abbastanza velocemente i circuiti facili potremo permetterci qualche errore su quelli più complicati.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

V-Rally	82%
Demolition Racer	74%
Slave Zero	62%
N-Gen Racing	70%



La velocità è una delle gioie della moderna tecnologia. Non c'è niente di meglio che poter fare le cose VELOCEMENTE. Prendiamo i giochi di corse, per esempio. Chi avrebbe voglia di trottare a trenta all'ora quando si può sfrecciare come pazzi al volante di un super-bolide? Per questo V-Rally 2 è molto veloce. Il che, possiamo garantire, è un bene.

PERFEZIONE E OLTRE

Sebbene sia ovviamente basato sulla versione per PlayStation, V-Rally 2 è tutt'altro che una conversione diretta. Tutte le macchine e la maggior parte delle piste sono state rifatte da zero; solo un paio dei migliori circuiti sono stati conservati per il Dreamcast. Molte delle piste, inoltre, sono più lunghe di quelle presenti nell'originale per PlayStation. Lo stile del gioco non è cambiato molto. Ci sono tre modalità a giocatore singolo, Arcade, V-Rally Trophy e Championship, che costituiscono variazioni sul tema del completamento dei giri di pista nel minor tempo possibile. Niente novità sensazionali, quindi. C'è poi la classica modalità Time Trial, un ottimo Editor per le piste e una modalità a più giocatori a schermo condiviso che può ospitare fino a quattro concorrenti. Ce n'è per tutti i gusti, insomma. Inoltre, come dimostrano le foto, anche in campo grafico non si scherza, malgrado qualche elemento che compare dal nulla. Il problema è la sensazione che il gioco dà. Come titolo da sala giochi è favoloso, ribaltarsi è molto più difficile che nella versione per PlayStation e la sensazione di velocità è magnifica. Il fatto è che non sembra di guidare una macchina, ma piuttosto di spostarla a destra e a sinistra

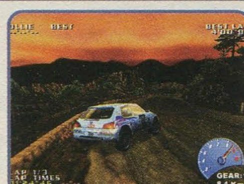
IL MEGLIO



Notiamo che la folla scappa quando la carichiamo!

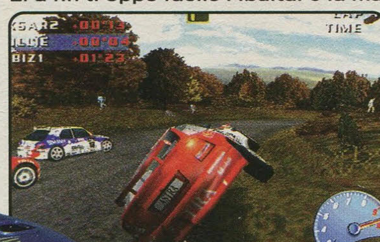
Che dolcezza...

Il gioco ha movimenti stranamente "attutiti", specie il modo in cui si rimbalza contro lo scenario.

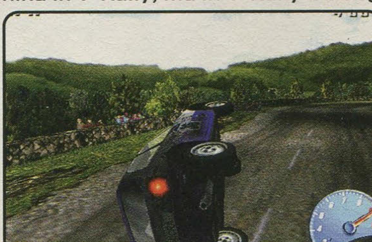


Mai più a gambe all'aria!

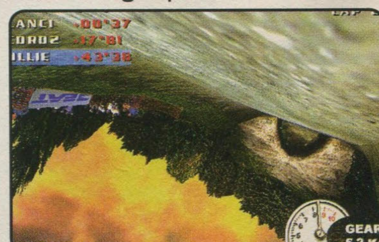
Era fin troppo facile ribaltare la macchina in V-Rally, ma in V-Rally 2 bisogna essere negati per riuscirci.



▲ Molti sono rimasti delusi da V-Rally a causa dei ribaltamenti frequenti.



▲ Anche nella versione per Dreamcast ci si ribalta, ma capita molto più di rado che in passato.



▲ Tra le parti del gioco da noi preferite ci sono i segretissimi livelli anti-gravitazionali.

Con le mani...

Per una "vera" esperienza di rally, ecco pronta la classica prospettiva in prima persona dall'interno dell'abitacolo. Rende le cose un po' difficili, ma se ci va l'idea di sentirci come Kenny McKinstry, è proprio per questo che ci piacerà...



Ehi, sterzando si vedono anche le mani del pilota sul volante!

> ... è un **vero titolo** da sala giochi e crea **una magnifica sensazione** di velocità...

facendola scivolare senza peso sospesa sopra la strada.
A volte sembra addirittura che la macchina sia ferma e che sia la strada a scorrere sotto di noi... insomma, sembra quasi di ritornare ai tempi dei vecchi videogiochi portatili.

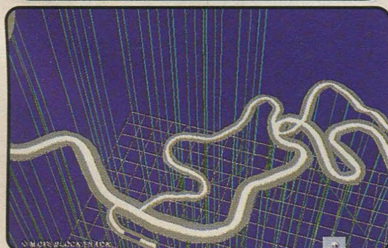
FACCIAMO UN GIRO

Se la manovrabilità realistica non è tra le nostre esigenze principali, però, ci divertiremo non poco con questo titolo. Nelle modalità a giocatore singolo c'è quanto basta per tenerci occupati e grazie al suo fantastico Track Editor, molto più potente di quello della versione per PlayStation 2 e alla sua superba modalità a più giocatori, V-Rally 2 fa sembrare roba da dilettanti il suo rivale più diretto, Sega Rally 2.

I fatti

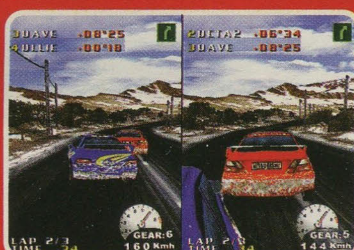
Tutto ciò che ci serve sapere...

Macchine	27
Piste	oltre 80
Velocità massima	oltre 210 km orari
Modalità	4

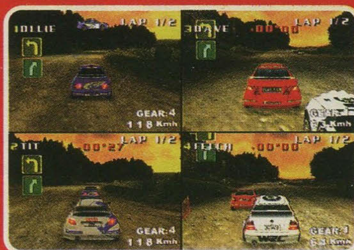


▲ L'editor delle piste ci consente di creare circuiti pazzeschi, come questa follia in discesa.

A schermo condiviso



▲ La modalità a più giocatori a schermo condiviso può ospitare due, tre o quattro giocatori!



▲ È qui che il Dreamcast dimostra la sua superiorità sulla PlayStation: le immagini non sono molto diverse da quelle della modalità a giocatore singolo.

il giudizio

GRAFICA Rapida e fluida, con splendidi sfondi e solo qualche elemento che compare dal nulla.

GIOCABILITÀ Una volta superata la strana sensazione di "pattinaggio", è un titolo avvincente.

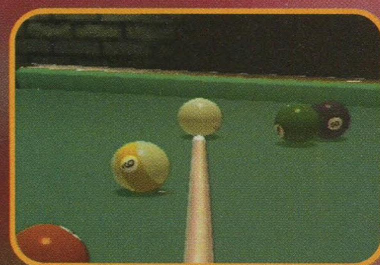
LONGEVITÀ Le modalità e il Track Editor valgono bene il prezzo.

È uno dei migliori giochi di corse in circolazione, ma risente della bizzarra manovrabilità e della grafica curiosa.

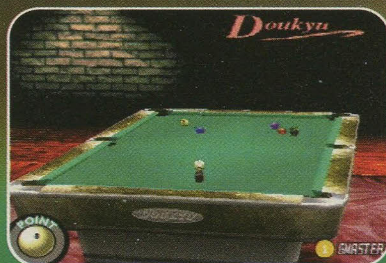
Voto 86%

IN USCITA A: ORA
FORMATO: PLAYSTATION
PREZZO: L. 99.900
SVILUPPATORE: SUNSOFT
EDITORE: UBI SOFT

Pool Academy



Impugniamo **la stecca:** la partita **comincia!**



▲ Se non vediamo l'ora di usare la stecca, faremo meglio ad attendere World Championship Snooker.



▲ Non è la stessa cosa senza un jukebox con i "successi dell'estate" nell'angolo.

I videogiochi di biliardo sembrano dare ragione a chi dice che i videogiochi sono una perdita di tempo: non c'è modo di migliorare il gioco reale e gli sviluppatori farebbero bene a smettere di provarci.
Detto questo, Pool Academy ha tutto ciò che serve; si può determinare facilmente l'angolazione e la forza del colpo e, soprattutto, è possibile annullare le istruzioni già impartite rimpiazzandole con facilità.
Ci sono quattro varietà di biliardo: il classico a 9 palle, Rotation, in cui dobbiamo prevedere in che buca andrà la nostra palla, Bowlard, in cui dobbiamo sempre mandare in buca tutto e Tidiwinks, una interessante varietà in cui usiamo i nostri colori come bersagli. Tuttavia, la grafica rozza e alcuni movimenti improbabili delle palle rovinano il gioco; quanto al ritmo dell'azione, farebbe venire i nervi anche al più consumato maestro della stecca. Aggiungiamoci poi l'insopportabile colonna sonora e l'incomprensibile logica degli avversari computerizzati e perfino la mamma ci inciterà a bruciare la nostra gioventù in una sala da biliardo vera, piuttosto che andare avanti così.

il giudizio

GRAFICA La grafica manca decisamente di realismo.

GIOCABILITÀ La gamma delle modalità è decente, ma ci vuole troppo per passare da un giocatore all'altro.

LONGEVITÀ La modalità singola non ci terrà incollati al monitor, ma quella a più giocatori non è male.

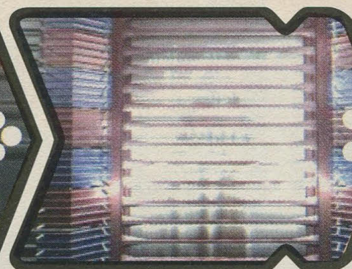
Pur avendo tutto ciò che serve per un gioco di biliardo, non si dimostra avvincente quanto la sua controparte reale.

Voto 45%





Se almeno ci fosse una modalità bonus stile picchiaduro in cui potessimo usare le stecche come armi...



IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 108.900 | SVILUPPATORE: POLYGON MAGIC | EDITORE: CRAVE | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AVVENTURA | GIOCATORI: 1

Uri Geller può **andare a nascondersi:** l'eroe di **questo gioco** riesce a **spaccare i crani con la mente!**

Galerians



L'algebra, la fisica nucleare, le riviste di enigmistica... Tutte cose che sembrano fatte apposta per farci arrovellare il cervello, ma non sono altro che giochetti rispetto a quanto deve accadere nella scatola cranica di Rion, la cavia da laboratorio protagonista di Galerians.

MAL DI TESTA

Non solo può scatenare con la sola forza della mente raggi psichici che danno fuoco alle guardie; quando il suo indicatore Anger Points è al massimo, il suo cranio si surriscalda e va in corto, facendo saltare quelli di tutti i nemici circostanti. Come se non bastasse, c'è il sistema di combattimento "extrasensoriale", basato sull'assunzione di pillole e sull'iniezione di droghe destinate a mantenere elevati i nostri poteri psichici. Galerians, dunque, NON è un allegro giochino adatto ai bambini. Anzi, la sua trama è tra le più lugubri mai viste da un pezzo a questa parte. Nel tentativo di scoprire cosa sia accaduto a Rion, cavia per misteriose prove da laboratorio, ci imbatteremo in terrificanti esperimenti e cadaveri dissanguati e sperimenteremo agghiaccianti flashback relativi alla gioventù del personaggio.



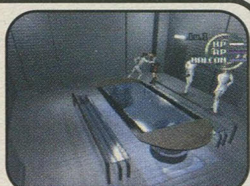
CONTROLLO DEL PENSIERO?

Fa sempre piacere vedere un gioco folle come Galerians: il guaio è che alcuni fastidiosi difetti gli impediscono di sfruttare pienamente il suo potenziale agghiacciante. I raggi psichici saranno anche una novità rispetto alle armi da fuoco, ma non sono certo altrettanto divertenti. Malgrado l'efficacia del "corto circuito cerebrale", poi, la cosa migliore è evitare direttamente il combattimento.

Gli enigmi semplicistici che ci costringono a scarpinare per i livelli e la scarsa qualità della grafica e dei comandi finiscono per rovinare il tutto. Non ci vogliono particolari abilità psichiche, quindi, per capire che è molto meglio optare per una qualsiasi delle serie di orrore e sopravvivenza di Capcom.

Mi fa male la testa!

Addio fucili e lanciagranate: il protagonista Rion usa solo i poteri della mente per spappolare il cranio ai nemici.

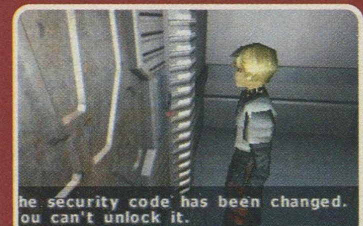

Ogni attacco nemico riuscito fa aumentare il livello del nostro indicatore Anger Point, fino a quando...


...andiamo fuori di testa! Lo schermo diventa sfocato e tremante e il cervello di Rion va in cortocircuito.

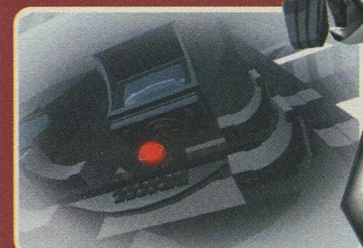

In questo stato ci basta un'occhiata per far fuori i nemici. Purtroppo la nostra salute diminuisce: è ora di prendere qualche droga.

Onde cerebrali

A sottolineare i bizzarri poteri di Rion c'è il fatto che in Galerians possiamo ottenere informazioni usando le capacità extrasensoriali. Avvicinandoci a una porta chiusa o a un oggetto misterioso e premendo il pulsante "sensitivo", a volte vedremo un filmato.



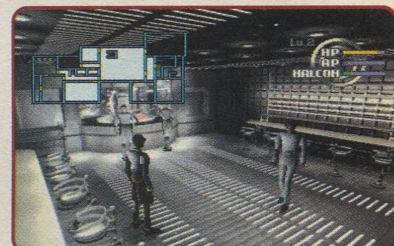
▲ Un elegante sistema psichico per scovare indizi utili.


▲ Sbirciamo dentro il meccanismo e scopriamo il codice della porta.

IL MEGLIO



La trama "psichica" e le ambientazioni di Galerians sono decisamente insolite.


▲ Anche i medici del gioco ce l'hanno con noi. Scateniamo la nostra mente su di loro!


▲ Emettendo un raggio psichico possiamo fulminare di sorpresa le guardie.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Shao Lin	52%
Vs	69%


▲ È l'unica pistola del gioco e serve per iniettarci droghe che mantengono elevati i nostri poteri.

il giudizio

GRAFICA I filmati sono ben fatti, ma la grafica del gioco è granulosa e meno riuscita.

GIOCABILITÀ La trama è buona, ma il sistema di combattimento è limitato e gli enigmi sono troppo semplici.

LONGEVITÀ Occupa tre CD, ma la frustrazione è tanta e l'azione tende ad assottigliarsi.

Un originale gioco con una trama oscura. Vale la pena di noleggiarlo tanto per curiosità, anche se manca di azione e di immediatezza.

Voto 68%



IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. 129.900 | SVILUPPATORE: APPALOOSA | EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

Un altro **classico per MegaDrive** viene aggiornato per Dreamcast. **Ne è valsa la pena?**

Ecco The Dolphin

Se le apparenze contassero, il nostro consiglio sarebbe di acquistare Ecco the Dolphin immediatamente. Gli sviluppatori Appaloosa hanno fatto un lavoro sbalorditivo, creando un mondo acquatico vivo e palpitante. Tutto, dal corallo agli squali, rappresenta il nuovo balzo evolutivo del Dreamcast. L'aspetto del gioco è tale da far impallidire gli attuali titoli per PlayStation 2.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Virtua Fighter 3tb	90%
House of the Dead 2	81%
Sonic Adventure	91%
Chu Chu Rocket	81%
Crazy Taxi	90%

Il guaio è che le apparenze, invece, non contano. Per questo, Ecco the Dolphin è tutt'altro che un acquisto obbligato. L'azione di gioco è lenta e noiosa, con mappe lineari ed enigmi improbabili, che ci costringono a nuotare avanti e indietro tra balene, squali e delfini nel disperato tentativo di capire cosa dobbiamo fare. Con il nostro sonar possiamo conversare con gli altri mammiferi e partecipare a mini-giochi, ma tutto ciò non influisce veramente sul nostro progresso nel gioco; peggio ancora, non abbiamo nessun incentivo.
Qualche buona trovata c'è: per esempio, le parti in cui banchi di pesci ci seguono illuminandoci la strada nei tunnel più bui.
Le ambientazioni sono splendide, con deliziosi effetti sonori e brani musicali rilassanti.Il succo, però, è che Ecco non è abbastanza interessante. Non c'è ritmo, non c'è eccitazione, non ci sono indicazioni sufficienti riguardo a ciò che dobbiamo fare e, quel che è peggio, non c'è alcun incentivo a giocare.

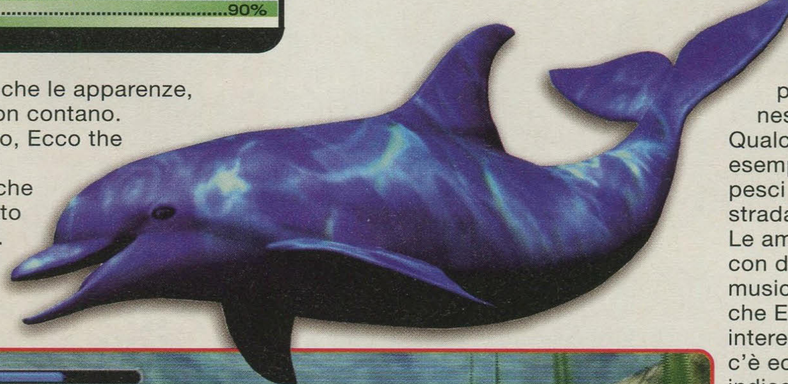


▲ L'incontro con le altre creature marine è essenziale per capire cosa dobbiamo fare. Facciamo due chiacchiere: qualche volta ci daranno qualche indizio.



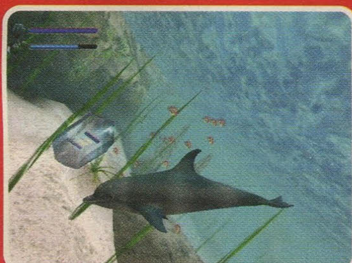
▲ Le enormi balene se ne stanno lì, tentando di migliorare le loro scarse capacità di genitori. È nostro compito andare a recuperare il balenottero.

... si nuota avanti e indetro tra balene e delfini, tentando di indovinare cosa si deve fare...

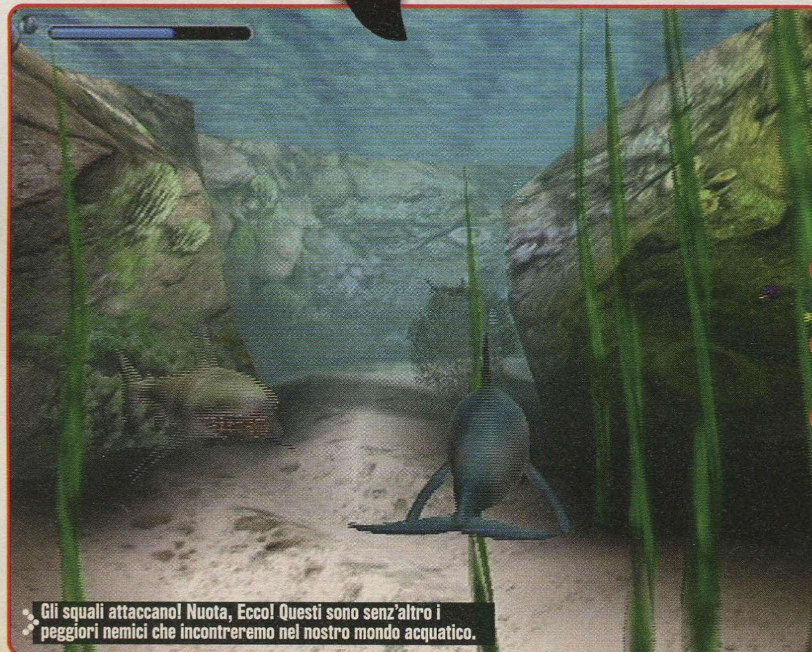


Pietre

Durante la nostra avventura troveremo queste pietre: sono i frammenti del Guardiano, una specie di totem fatto di gioielli che anticamente proteggeva la terra da una schiera di alieni malvagi. Nostro compito è ricomporlo; già che ci siamo, teniamo presente che possiamo usare queste pietre anche per capire quale debba essere la nostra mossa successiva.



▲ Impariamo nuove canzoni dai glifi, come nel gioco originale.



Gli squali attaccano! Nuota, Ecco! Questi sono senz'altro i peggiori nemici che incontreremo nel nostro mondo acquatico.

il giudizio

GRAFICA L'ambiente subacqueo è splendido; quello in superficie, ancora meglio!

GIOCABILITÀ Insolito, ma anche fiacco e confuso. Si passa troppo tempo a girare in tondo.

LONGEVITÀ I livelli sono numerosi e comprendono anche giochi secondari, ma Ecco diventa noioso.

La grafica e le ambientazioni, meravigliose, sono rovinate dagli enigmi e dalla confusa struttura a missioni. È una vera delusione.

Voto 54%

MOST WANTED

Il **futuro è** già qui! Games Master **sceglie ogni mese** il meglio **della tecnologia!**



"HAPPY CINEMA" PDV-10-SW LETTORE DVD PORTATILE

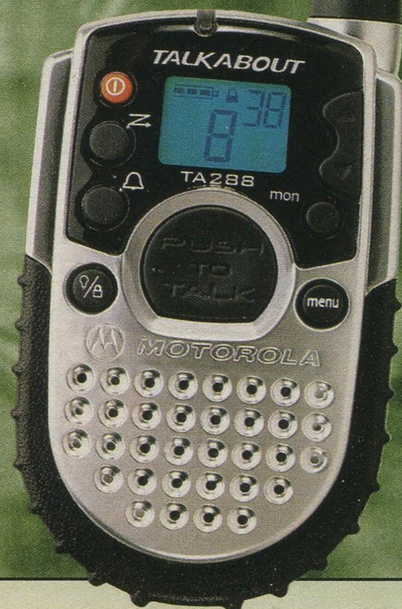
Chi è ancora alle prese con un Walkman grosso come un mattone non crederà ai suoi occhi, perché questo aggeggino è il più moderno dei lettori DVD portatili. Abbastanza piccolo da stare nella mano di un uomo, ci permette di vedere al volo film digitali di alta qualità... posto che abbiamo una televisione a portata di mano. Ha quattro uscite S-Video che consentono la riproduzione nei sistemi PAL e NTSC, uscite cuffia, Dolby Digital ed effetto surround. È completo di un telecomando grosso come una carta di credito. Il meglio, però, è il suo aspetto fantastico, con l'involucro trasparente che ci permette di vedere il disco che gira... Wow!

CONTATTO: WWW.PIONEERELECTRONICS.COM
PRODOTTO DA: PIONEER
PREZZO: L. 1.800.000 CIRCA

MOTOROLA 288

Qualcuno avrà creduto che l'avvento del cellulare segnasse il tramonto del walkie-talkie, ma il Motorola 288 dimostra che non è così. Questo apparecchio ci permette di parlare con un altro utente nel raggio di tre chilometri, senza problemi di segnale, linea, bollette telefoniche e presunti danni al cervello. È un po' più robusto del cellulare, perciò è perfetto per un giro in mountain bike o per una serata movimentata in cui rischiamo di perderci.

CONTATTO: WWW.BOYSSTUFF.COM
PRODOTTO DA: MOTOROLA
PREZZO: L. 500.000 CIRCA



OLYMPUS V-90

Ammiriamolo: è chic, piccolo, digitale e pieno di stile. È un dittafono, ma a differenza dei normali dittafoni a nastro, grossi come una scatola di Kleenex, utilizza la magia del digitale per archiviare ben 90 minuti di registrazione nella sua potente memoria da 8 MB. Perfetto per registrare confessioni, per prendere appunti e per segnarsi gli appuntamenti. Consente inoltre di organizzare fino a 299 messaggi in tre diverse cartelle, per un facile accesso alle informazioni più importanti. Il tutto è sulla punta delle nostre dita, grazie alla sua struttura ergonomica, dove con ergonomica si intende ottima.

CONTATTO: WWW.BOYSSTUFF.COM
PRODOTTO DA: OLYMPUS
PREZZO: L. 300.000 CIRCA



DAP JUKEBOX

Per quanti i lettori MP3 possano essere carini, questo arnese li batte tutti. Con un peso di poco inferiore ai quattro etti e le dimensioni di un lettore CD portatile, il Jukebox è piuttosto grossino, ma ha buone ragioni per esserlo... perché può contenere fino a 100 ore di musica di qualità digitale. Il che equivale a 150 album sul palmo di una mano, cioè a un'intera grossa raccolta di CD. Tutto ciò è reso possibile dai suoi 6 GB di spazio musicale incorporato; non mancano le tipiche funzioni MP3 per il potenziamento del suono e un generatore di play list, molto utile per organizzare la massa di informazioni audio. Questa portaerei musicale portatile è compatibile con i file WMA e WAV.

CONTATTO: WWW.CREATIVELABS.COM
PRODOTTO DA: CREATIVE
PREZZO: N.D.



PERIFERICHE







"La guerra... a che serve? Beh, nel caso specifico, a scoprire qual è il joypad migliore! Ne abbiamo presi un po' e li abbiamo fatti combattere tra loro all'ultimo sangue...

LE PERIFERICHE PER IL GIOCATORE PROFESSIONISTA... LE PERIFERICHE PER

TESTA A TESTA

RUMBLE ROD — FISSION

RUMBLE ROD

Il mulinello lascia un po' a desiderare, ma la striscia di plastica che riproduce la tensione della lenza rimette a posto le cose. Ideale per la pesca digitale.
PRODOTTO DA: 3D PLANET
CONTATTO: WWW.3DPLANET.IT
PREZZO: L. 70.800
84%

FISSION

È un prodotto più sobrio e meno appariscente. Il piacevole "click" prodotto dalla protuberanza in alto ne aumenta il fascino: è un aggeggio davvero carino.
PRODOTTO DA: INTERACT
PREZZO: L. 75.000 CIRCA
80%

VERDETTO

Si è trattato di un testa a testa davvero serrato. Per noi vince il prodotto Madcatz che cerca di simulare meglio l'effetto della canna da pesca.

SOUNDWORK FPS2000

Come aspetto non sarà forse il massimo, ma se la cava davvero alla grande. Le quattro casse, con ingressi per il canale anteriore e posteriore, possono essere utilizzate per creare un effetto surround. La sua capacità digitale è all'altezza di qualsiasi scheda audio... e ha perfino un telecomando per il volume. Oooh!
PRODOTTO DA: CREATIVE LABS
CONTATTO: WWW.EUROPE. CREATIVE .COM
PREZZO: L. 400.000 CIRCA
92%

SOUNDBLASTER LIVE! PLATINUM

Questo è un prodotto veramente entusiasmante; per qualche ragione misteriosa, la confezione comprende anche i giochi Alien vs Predator e Rollcage.
L'unico difetto è che viene installato anche un certo numero di programmi multimediali apparentemente inutili.
Ha un po' troppe opzioni, ma non è affatto male. È un prodotto di qualità, che vale decisamente il suo prezzo.
PRODOTTO DA: CREATIVE LABS
CONTATTO: WWW.EUROPE. CREATIVE .COM
PREZZO: L. 500.000 CIRCA
90%

PC TOP DRIVE

I volanti di Top Drive sono utilissimi, perché ci evitano di doverci arrangiare con il pedale. Così, potremo scegliere se tenere o no le pantofole. È un prodotto molto economico e considerato il gran numero di ottimi giochi di corse per PC non sarebbe una cattiva idea piazzarlo sulla nostra scrivania all'occorrenza. Non è il miglior volante per PC, ma non è affatto male per il suo prezzo.
PRODOTTO DA: TEKNOS TRADING
TELEFONO: 0183/7841
PREZZO: L. 150.000 con pedaliera
72%

PS SUPER PAD

Costa davvero poco, per cui non dobbiamo pretendere una grande estetica. Se ne sta lì a guardarci, sapendo benissimo che esitiamo a prenderlo in considerazione per il suo prezzo così basso. È robusto, indistruttibile: grigio, ma decisamente OK.
PRODOTTO DA: TEKNOS TRADING
TELEFONO: 0183/7841
PREZZO: N.D.
75%





CONTROLLER PLUS - DC

L'aspetto è splendido, con quell'aria tipo i-Mac. Purtroppo, sembra assemblato da un dilettante. I pulsanti sono imprecisi, il pulsante direzionale sembra sul punto di schizzare via dal suo alloggiamento e l'arnese sembra fatto esclusivamente in nome del risparmio. È il primo joypad per Dreamcast prodotto da terzi davanti al quale quello ufficiale sembra decente! L'unico dato positivo è che i pulsanti grilletto si muovono con eleganza. Non è gran che, comunque.



PRODOTTO DA: JOYTECH
PREZZO: L. 70.000 CIRCA



MC2 RACING WHEEL

Altrettanto impressionante del suo cugino per PlayStation, ma ha una colorazione dei pulsanti più carina. È completo di un dispositivo di fissaggio e sterza niente male per essere un pezzo di plastica grigia.
PRODOTTO DA: 3D PLANET
CONTATTO: WWW.3DPLANET.IT
PREZZO: L. 154.800

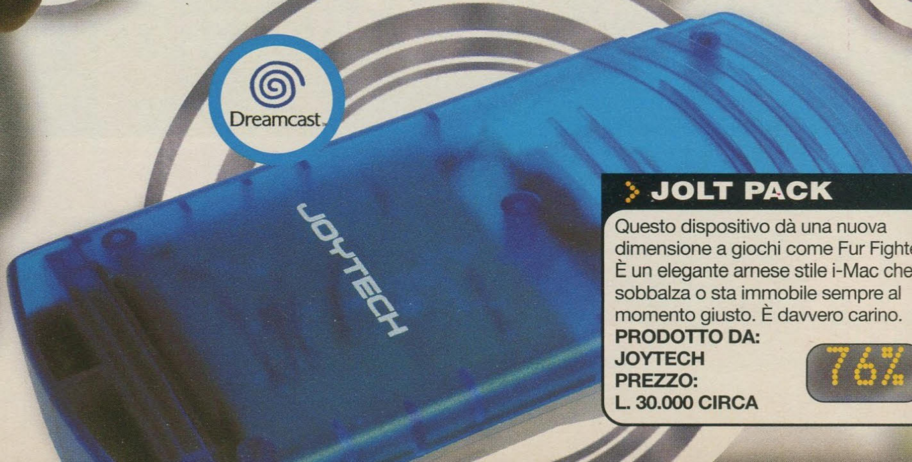
82%



SAITEK P2000 TILT

I joypad a sensore di movimento di solito sono utili come il mal di denti, ma questo di Saitek funziona davvero e anche molto bene. Bisogna provarlo per crederci: il suo funzionamento riesce quasi a far dimenticare l'improbabile aspetto.
PRODOTTO DA: 3D PLANET
TELEFONO: 02/4886711
PREZZO: L. 133.200





JOLT PACK

Questo dispositivo dà una nuova dimensione a giochi come Fur Fighters. È un elegante arnese stile i-Mac che sobbalza o sta immobile sempre al momento giusto. È davvero carino.
PRODOTTO DA: JOYTECH
PREZZO: L. 30.000 CIRCA

76%

SUL PROSSIMO NUMERO

Resident Evil Code: Veronica



La prova completa del gioco!

Games Master

FUTURE MEDIA ITALY

Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Claudio Menegatti
Publisher
Andrea Minini Saldini
Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi
Coordinamento redazionale
Cristina Gentile

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Oku Studio
Via Cesalpino 12 - 20128 Milano
oku@okustudio.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@okustudio.com
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Daniele Grassi, Cristiano Screm, Riccardo Abbate.

EDITORE
Future Media Italy SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005520
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITA'
Future Media Italy SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/25706378
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Paola Altieri, Gabriella Re
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 24%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100. - Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000. Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 23, 20098 S. Giuliano Milanese

Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@futuremediaitaly.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni
Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia
DeAdis via Montefeltro 6/A, 20156 Milano

IN ARRIVO:



DAIKATANA



POWERSTONE 2



ALIEN RESURRECTION

INOLTRE

Silver • FIFA 2001 • Samba de Amigo • Fantavision • Rescue Shot • Time Stalkers • Nightmare Creatures 2 • Excite Bike • Wacky Races • Midway Arcade Greatest Hits DC • Terracon • Sydney 2000 • F1 World Grand Prix 2 • NHL 2000 • Super Magnetic Neo • Metropolis Street Racer • Hogs of War • Disney Racing • Deep Fighter • Ground Control • Soul Bringer

IN EDICOLA: ALLA FINE DI AGOSTO